

PEŁNE WERSJE GIER POLSKIE INSTRUKCJE! PEŁNE WERSJE GIER

3CD

•Worms •Gangsters: Organized Crime

TYLKO 18,50 zł

Numer 11/2001 (66) Listopad 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

CD-ACTION®



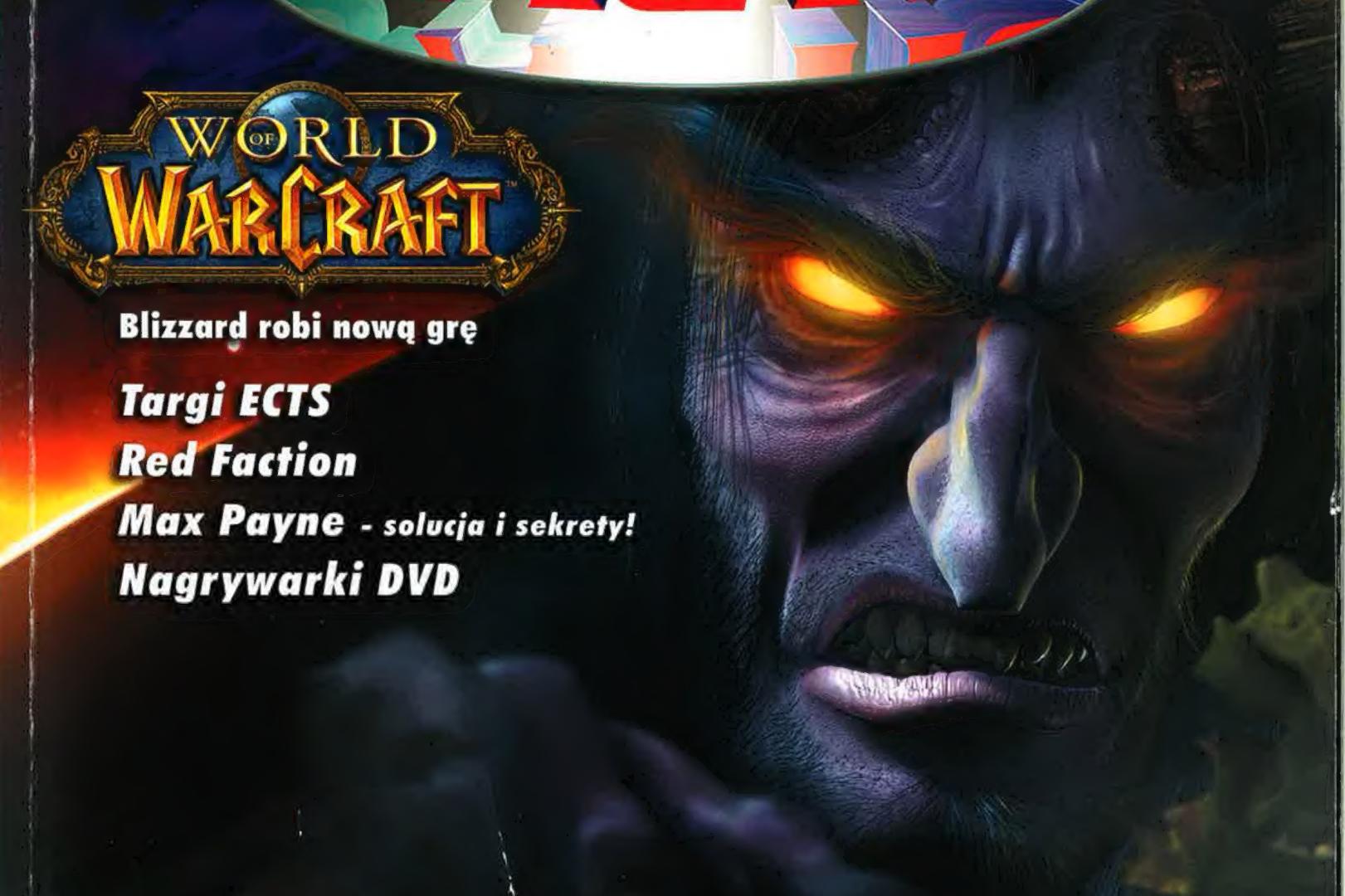
Blizzard robi nową grę

Targi ECTS

Red Faction

Max Payne - solucja i sekrety!

Nagrywarki DVD



ORYGINAŁY TAŃSZE
NIŻ PIRATY

**ORIGINAL
WAR PL
TYLKO
za 29,90 !**

Czytaj na następnej stronie



11 09 2001

20 recenzji
Atrakcyjny konkurs
Filmy w grach
Testy sprzętu



11

Nr 66 • Listopad 2001 • 18,50 zł. W tym 7% VAT

www.cdaction.com.pl

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

ORIGINAL WAR PL TYLKO za 29,90!

ŚMIERĆ SCHEMATOM!

Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnóstwo ciekawych pomysłów. Dobry tytuł, wart sprawdzenia.

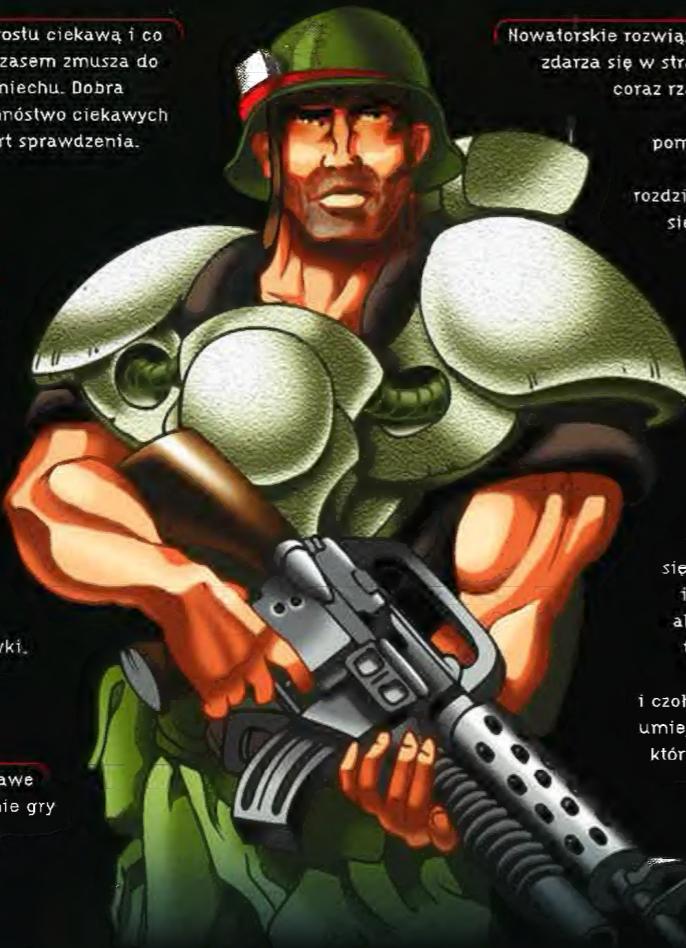
CD Action

Original War jest z pewnością jedna z najładniejszych strategii dostępnych obecnie na rynku. Świeże podejście do tematu oraz ogromna radość płynąca z zabawy w tak urozmaiconą produkcję powinny w pełni zadowolić fanów strategii czasu rzeczywistego oraz wszystkich tych, którzy szukają niebanalnej rozrywki.

Click!

Zalety Original War to ciekawe pomysły i zręczne połączenie gry strategicznej z fabularną.

Komputer SWIAT GRY



Nowatorskie rozwiązania i ciekawe tło fabularne zdarza się w strategiach czasu rzeczywistego coraz rzadziej. Większość tworzonych obecnie gier powiega dawne pomysły dodając zaledwie efekty świetlne i grafikę w wyższej rozdzielcości. Na tym tle wyróżnia się produkcja Altar Interactive, która stanowi połączenie strategii czasu rzeczywistego z elementami RPG.

Świat Gier Komputerowych

Jednak dopiero podczas rozgrywki gracz dostrzeże prawdziwą oryginalność programu. Co prawda stawia się w nim bazy, zbiera surowce i produkuje (szkoli) żołnierzy, ale... już sami żołnierze nie są tradycyjnie głupimi marines.

Potrafią się skradać i czołgać, posiadają swoje własne umiejętności oraz doświadczenie, które oczywiście może wzrosnąć.

Virtualne Imperium Gier - <http://gry.wp.pl/>

ORIGINALWAR

NAPRAWDĘ ORYGINALNA GRA STRATEGICZNA



Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie
Extra Gra. ZAJRZYJ!

Gra komputerowa ORIGINAL WAR w polskiej wersji językowej

ORIGINALWAR
eXtra 29⁹⁰ złotych!
Gra komputerowa ORIGINAL WAR w polskiej wersji językowej

eXtra Pakiet zawiera:
Gra Original War
Pismo
Instrukcje do gry
Kartonowe pudełko



Gra ORIGINAL WAR PL
na 2 płytach CD

Magazyn z ciekawymi informacjami i wkładkami do płyt

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29,90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War - nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzij naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 16 października kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!



Opracowanie wersji polskiej i wydawca w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronat medialny
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

Zamów grę ORIGINAL WAR
z dostawą do domu:
tel.: (0-22) 519 69 19,
www.wirtualny.com

© 2000 Altar Interactive i Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Virgin jest zarejestrowanym znakiem towarowym Virgin Enterprises Ltd

W SPRZEDAŻY OD 16 PAŹDZIERNIKA
SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ

Game must go on

Jeszczecie miesiąc temu nikt by nie uwierzył, że taka tragedia może spotkać najpotężniejsze państwo na świecie. Tylu niewinnego ludzi, tyle szkód i nieszczęścia! Aż niezręcznie mi o tym pisać. Bo przecież takie czasopismo jak CD-Action ma służyć rozrywce i zabawie, czyle - w konsekwencji - ma dostarczać radości. A z czego tu się cieszyć, skoro cierpią tysiące?

Jest jeszcze jedna delikatna sprawa. Często zdarzało się, że rozmaite autorytety oskarżały gry komputerowe, a zwłaszcza przemoc w grach, o zgubny wpływ na młodzież. Ba, sugerowano nawet, że wzorce morderczych zachowań są przenoszone z gier do realnego życia i stąd się biorą napady na kolegów, strzelaniny w szkołach i cała masa tragicznych w skutkach zajść wśród młodocianych.

Nie chcemy polemizować z takim rozumieniem gier, ponieważ od zawsze twierdziliśmy, i uważamy tak nadal, że człowiek o zdrowych zmysłach, nawet jeśli jest jeszcze bardzo młody, potrafi odróżnić fikcję od życia i umie właściwie ocenić, co wolno robić w grze, a czego nie wolno nawet próbować naśladować w szkole czy na podwórku. Gdyby było inaczej, nigdy nie ośmielibyśmy się rozdawać z czasopismem takich gier jak Virtua Fighter, Chasm, Worms czy Gangsters. To oczywiste, że nie chcemy, aby dzieci uczyły się, jak zostać gangsterem. Chcemy, żeby każdy miał szansę pobawić się komputerem i nic więcej.

Zajrzyjmy do sklepów z zabawkami. Na półkach leżą w rzadkach pistolety na piłki, kulki, lotki i wodę. Obok pełnią się strzelby, karabiny maszynowe albo luki, a za nimi stoją czołgi, myśliwce wojskowe i cały arsenał śmiertelnych (oczywiście tylko w realnym życiu) maszyn. I nic? Nie ma zakazów produkcji czy sprzedaży takich rzeczy? Taka już jest natura człowieka, że pasjonuje go broń. Nikt przecież nie myśli o kształceniu swojego trzyletniego synka w zabijaniu, kiedy kupuje mu błyskający sztucznym laserem blaster. A ile uciechy ma synek (i tata)!

My też wychodzimy z założenia, że życie gangsterów może pasjonować tak, jak pasjonuje książka gangsterska, którą odstawia się natychmiast po przeczytaniu i zapomina o krwawych scenach w niej opisanych. Gra, zwłaszcza strategiczna, a taka grą są właśnie Gangstersi, ma jeszcze taką przewagę nad zabawkami i książkami o strzelaniu, że uczy myślenia. Każdy, bez względu na wiek, może rozegrać jedną w swoim rodzaju partię czegoś, co w pewnym sensie można porównać do współczesnych szachów. Umiejscowienie akcji w środowisku gangsterów to tylko wystrój - kostiumy i gadżety, które uatrakcyjnają klikanie. Dlatego uznaliśmy, że można i warto zaproponować taką pełną wersję Czytelnikom CD-Action.

A co oprócz pełnych wersji gier mamy jeszcze do zaoferowania i co warto przeczytać w tym numerze? Proponujemy ciekawy artykuł o filmach w grach komputerowych. Doczekaliśmy się też w końcu recenzji takich hitów jak NHL2, Red Faction czy Schizm. Mamy nadzieję, że wszyscy zdają sobie sprawę z faktu, że gra Schizm powstała w Polsce. To przecież firma Avalon jest jej twórcą! Ponadto zachęcamy do lektury niezmiernie pouczającego artykułu na temat nagrywarek DVD. Można się z niego dowiedzieć, czy nadchodzi koniec ery płyt CD.

Prawdziwym "gwoźdiem numeru" jest z pewnością relacja z targów ECTS w Londynie. Wielokrotnie zapowiadaliśmy zmierzch tej imprezy i wygląda na to, że tym razem słoneczne naprawdę zachodzi nad ECTS-em. Co za czas! Ten świat odmierzany rytmem imprez targowych, który znamy i do którego się przyzwyczailiśmy, chyba odchodzi na naszych oczach w niepamięć. Ale gry trzymają się dobrze i na pewno przetrwają wszystko. Game must go on!

A co nas czeka w najbliższej przyszłości? Numer grudniowy CDA, który powinien pojawić się w sprzedaży... gdzieś na początku listopada. Tym, którzy teraz pukają się w czoło, krzywią, jakby cytrynę zjedli i grejpfrutem zakąsili itp., zalecamy otworzenie CDA na stronie poświęconej prenumeracie i lekturę tego tekstu. Tam z pewnością znajdziecie wyjaśnienie, dlaczego aż tak bardzo się śpieszmy. Po prostu dla nas rok ma 13 miesięcy... A ponieważ grudzień (nawet jeśli nadchodzi na początku listopada) kojarzy się z prezentami - to w numerze 12/2001 będziecie mieli drobniutki prezent. Nie oczekujcie, że będzie to najnowszy model GeForce doczepiony do CD-ka. Nic z tych rzeczy. (Chcielibyśmy, ale...) Tym niemniej powinniście się ucieścić...

No to do listopada, czyli do grudnia!

PS Czy zwróciłeś uwagę na reklamę gry World War 3 w poprzednim CDA? Wiecie, co jest treścią WW3? Atak islamskich terrorystów na USA i zmasowany amerykański odwrót... A pamiętacie slogan reklamowy tej gry - o fikcji, która staje się rzeczywistością? Oby tylko rzeczywistość nie stała się fikcją! Swoją drogą, tylko czekamy, aż ktoś udowodni czarno na białym że to, co zdarzyło się w USA, to efekt zgubnego wpływu gier komputerowych (oraz przy okazji muzyki heavy metal) na psychikę terroristów.

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

Errata

W nr 10/01 drukarz zamienił nam tytuł tekstu o poważnej aplikacji (Power Address Manager) na... program dla dresiarzy (?) (Power DRESS Manager). Przepraszamy za ten (niezamierzony komiętny) błąd.

Znaleziona też sygnatura autora tekstu "Stereotypy postaci w grach". A po pełni ów tekst niejaki NightMare. Zainteresowanego przepraszamy za tego burańca.



e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 66
Listopad 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Beniowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktor Naczelny Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewusz, Łukasz Nowak, Aleksander Oliszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitka, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Lukasz Bonczał, Paweł Omęk, Andrzej i Patryk Sawiczy, Przemysław Ostrowski, Sławek Błysk, Hubert Barto, Paweł Musialowski, Mariusz Terlecki, Jan Janowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyski, Jakub Kominiarczuk, Norbert Petrich

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyk, Beata Baratym, Janusz Osiem, Jakub Siepkowski

Opracowanie i przygotowanie kartyka Katarzyna Koordat, Damian Bednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./faks (0 71) 3412083
e-mail: plform@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
www.101, 102, 116

Reklama Jacek Budzik
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturnak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturnak@futurenetwork.com.pl

Public Relations: Poprawa Joanna Korwin-Kijew
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspakajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których liga pasja. Naszym celem jest zaspakajanie tej grupy poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaspakajania zasady i zasadnych oraz dających przyjemność ooglądanie i czytanie. Ta strategia pozwala stworzyć jedną z najdynamiczniej rozwijających się na świecie firm wydawniczych, wydającą już około 160 czasopism, ponad 45 deklarowanych czasopism i stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network Sprzedaż te licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Chief Operating Officer Colin Morrison
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.pl.co.uk
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide.

Wydawane czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopismie nie mogą być w całości lub częściowo kopowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani przekształcane do formy elektronicznej, czy też odnoszącej się do maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstu. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD	6
--------------------	---

W produkcji

Chrome	34
Clay Agent	36
Industry Giant 2	30
Jazz & Faust	38
Polanie 2	32
World of Warcraft	22

Za pięć dwunasta

Rally Trophy	40
Wiggles	42

Recenzje

Alien Nations 2	68
Arcanum	90
Catan PL	83
eRacer	72
From Dusk Till Dawn	74
Hatefull Chris	82
Incredible Machines	93
Legend of the Prophet II	81
Legends of Might & Magic	52
NHL 2002	58
Paris Dakar Rally	77
Primal Prey	80
Red Faction	84
Schizm PL	54
Steel Panthers World at War	62
Tajemniczy świat Might & Magic	78
Tobruk'41	56
Toon Car PL	65
Traffic Giant Gold	66
Watchmaker	94

INDEKS GIER

Alien Nations 2	68
Arcanum	90
Catan PL	83
Chrome	34
Clay Agent	36
eRacer	72
From Dusk Till Dawn	74
Hatefull Chris	82
Incredible Machines	93
Industry Giant 2	30
Jazz & Faust	38
Legend of the Prophet II	81
Legends of Might & Magic	52
Max Payne solucja	95
Max Payne sekrety	97
NHL 2002	58
Paris Dakar Rally	77
Polanie 2	32
Primal Prey	80
Rally Trophy	40
Red Faction	84
Schizm PL	54
Steel Panthers World at War	62
Tajemniczy świat Might & Magic	78
Tobruk'41	56
Toon Car PL	65
Traffic Giant Gold	66
Watchmaker	94

Sufler

Max Payne solucja	95
Max Payne sekrety	97

Nie tylko gry

Action Net	106
DOS #12	109
Kalejdoskop WWW	106

Multimedia

Beksiński. Komputerowy fotomontaż 1997-2000	112
English Translator 2	114
Licealista. Matematyka	118
Tell me more. Angielski dla dzieci	117

Reklama

ARD Soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy : Użytkowe
Księgowe
Magazynowe

Tel/Fax (+4822) 863 79 56, 863 22 59, 863 52 79
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-457 Warszawa - ul. Łopuszańska 11/123

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD Projekt	- str. 2, 3, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 115, Wirtualny Świat
16, 17, Play it	- 37, 39, EXE - 31, Topware - 41, Lemon Interactive - 43, 45, Techland - 49, Tomsoft - 51, Avalon - 61, ISA - 67, Manta (gra) - 71, Manta (sekret) - 131, Timsoft - 89, Edgard (1/3) - 109, BB Tech - 105, Game One - 123, Valkiria (1/3) - 113, Partex (1/2) - 125, AB - 127, Multimedia Vision (1/2) - 133, 135, 137, Nokia Games - 148

Taka postmodernistyczna gra cRPG, gdzie magia i technologia w jednym stali domu. Gra budzi emocje; albo będziesz bardzo zachwycony, albo... mniej :).

Arcanum

Hity numeru Schizm



54

Bardzo obszerna i bardzo efektowna vizualnie (tudzież bardzo trudna) polska przygodówka.

eRacer

72

Samochodówka, która ożywiła mocno już zblazowanych redakcyjnych fanów czterech kolek. I choć trzeba przywędrować do jej system

Przypominamy, że:

- 3D** - gra/program w pełnej wersji;
- 3D** - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- 3D** - gra wymaga akceleratora do działania.

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

Gangsters: Organized Crime

(Eidos Interactive)

Rodzaj: RTS/sim/ekonomiczna
Premiera: 12 '98
Recenzja w CDA: 2/99
Ocena: 8
Wymagania minimalne: P133, 16 MB RAM, Win 9x, DirectX, 140 MB na HDD
Wymagania sugerowane: P166, 32 MB RAM

I znów mamy okazję wcielić się w skóry "bad guys". O ile jednak w GTA byliśmy pospolitym rzezimieskiem, tutaj wcielamy się w gangstera. Sami zobaczycie, że nie jest tak prosto zarządzać "syndykatem zbrodni", że kierowanie mafią przypomina (przynajmniej w niektórych aspektach) prowadzenie ogromnego przedsiębiorstwa. O ile czujesz się na siłach, by wziąć na barki ten ciężar - zapraszamy do zabawy.

PEŁNA WERSJA



Tipsy - patrz str. 146

Icewind Dale: Heart of Winter - Trials of the Luremaster PL

(Black Isle)

Wymagania: pełna wersja ID: HoW

PEŁNA WERSJA
PL

Minidodatek, wymaga zainstalowanej polskiej wersji gry Icewind Dale oraz rozszerzenia Serce Zimy. Instalacja zajmuje ok. 120 MB. Dodatek zawiera nowe potwory, przedmioty, zagadki i pułapki. Po instalacji i uruchomieniu gry udajesz się do Gwiżdżącej Szubienicy w Samotnej Knie, przyjacielu... Twa podróż tam właśnie się rozpocznie.

A konkretnie: 2 nowe tereny do zwiedzenia (z sublevelami), 40 nowych magicznych przedmiotów, 1 zupełnie nowy potwór oraz 4 "pożyczone" z cyklu Baldur's Gate.

Worms (Team 17)

Rodzaj: rzeczywistościowa
Premiera:
Wymagania minimalne: dowolny PC
Wymagania sugerowane: dowolny PC nie mający więcej niż 5 lat :)

Kolejny raz mamy dla was grę ABSOLUTNIE kultową. Ktoś z graczy nie grał albo choć nie słyszał o Robalach? Takowych chyba nie ma. A jeśli są - zaraz zobaczą, ile stracił! A ponieważ część pierwsza jest już praktycznie nie do zdobycia, postanowiliśmy właśnie za jej pomocą przypomnieć wam ów cykl. Ta gra, choć wizualnie mocno się zeszła, nie straciła NIC z grywalności. Bawi się tak samo jak w roku 1996. Zaraz się o tym przekonacie...

PS Gierka jest ewidentnie pod DOS i tylko pod DOS. My wszelako postaraliśmy się, by fadowała się także z poziomu Windows, choć (niestety) w tym przypadku płaćcie za to... brakiem dźwięku. Możecie jednak spróbować samodzielnie przywrócić dźwięk w tej grze (jeśli chcecie i potraficie). Jak to uczynić - opisaliśmy w instrukcji. I do jej lektury GORĄCO zachęcamy!

Tipsy - patrz strona 146

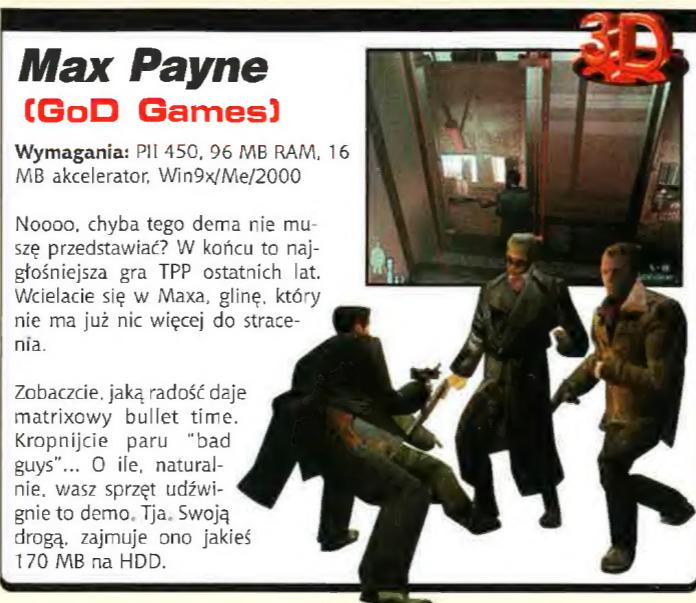
Max Payne (GoD Games)

Wymagania: PII 450, 96 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win9x/Me/2000

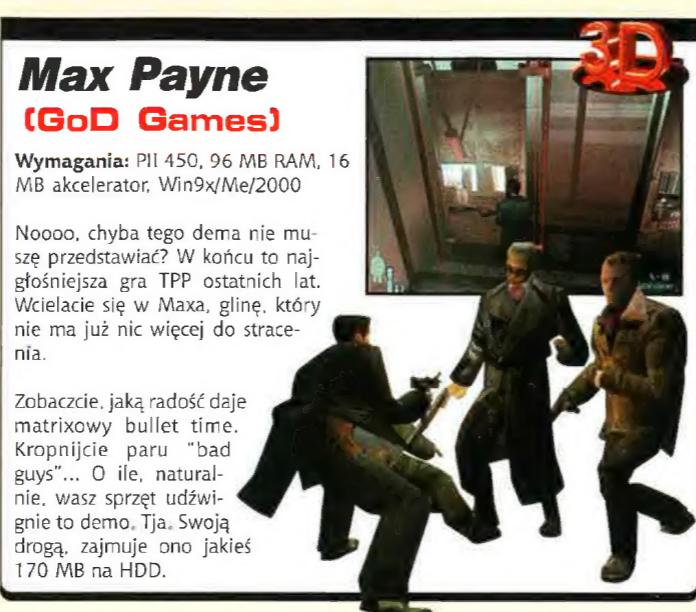
Noooo, chyba tego dema nie muszę przedstawiać? W końcu to najgłośniejsza gra TPP ostatnich lat. Wcielacie się w Maxa, glinę, który nie ma już nic więcej do straceńia.

Zobaczcie, jaką radość daje matrixowy bullet time. Kropnijcie paru "bad guys"... O ile, naturalnie, wasz sprzęt udźwignie to demo. Tja. Swoją drogą, zajmuje ono jakieś 170 MB na HDD.

CDA grę ci da!



PEŁNA WERSJA



Codename Outbreak (GSC Game World)

3D

Wymagania: P2-266, 128 MB RAM, DirectX 8.0, Win 9x/ME, akcelerator 8 MB



Wyobraź sobie Operation Flashpoint - ale z akcją osadzoną w 2012. z komandosami wyposażonymi w wielofunkcyjną broń (od karabiny maszynowego poprzez snajperkę aż do wyrzutni rakiet). Tu również możecie wydawać rozkazy innym komandosom - i na pewno nie wystarczy tylko strzelać w co popadnie, jako że mamy tu do czynienia zarówno z bardzo realistyczną symulacją żołnierzy, jak i ambitną strzelanką. W skrócie: "tactical 3D-shooter FPP/TPP". Demo zajmuje ponad 170 MB na HDD. Oferuje dwie misje solowe i tryb multiplayer.

Klawiszologia

W/X/A/D	- sterowanie
Z	- kucnij
Spacja	- skok
1-7	- broń
Ctrl	- ognia
Enter	- otwórz/uruchom
M	- powiększenie
R	- przeładuj
=	- następny waypoint na mapie
/	- miniview mode
[I]	- skala mapy
Bakspace	- duża mapa
P	- pauza
F4	- przełączanie pomiędzy żołnierzami
F5	- wydajesz rozkaz: COVER ME
F6	- wydajesz rozkaz: ATTACK
F7	- wydajesz rozkaz: STAND GROUND
F8	- wydajesz rozkaz: HOLD FIRE/FIRE AT WILL



Aliens vs. Predator 2 (Monolith)

3D

Wymagania: PIII 450, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win9x/Me/2000/XP



Tjaaa. Alien i spółka powracają! Na razie jako demo, w którym prowadzimy komandosa na jeden level. Demo zajmuje 93 MB. Warto zwrócić uwagę, że nasz kapral jest nie tylko dodatkiem do broni, ale także... hakerem!

UWAGA: Ponieważ demo robione jest z myślą o angielskim obłożeniu klawiatury, u nas mogą być problemy. Proponuję więc dwa wyjścia: a) zmiana obłożenia klawiatury; b) redefiniowanie klawiszy sterujących (inaczej niektóre mogą nie działać!).

Klawiszologia (skrócona)

w/s	- lewo/prawo
Kursory	- sterowanie
Lewy Shift	- bieg (+ odpowiedni klawisz sterujący, rzecz jasna)
Spacja	- skok, wspinanie się
Myszka	- dwa tryby ognia
E	- aktywacja przedmiotów
Tab	- założenia misji
Lewy Ctrl	- kucnij
/	- powtarzaj/przykucnij
Q	- następna broń
Z	- poprzednia broń
X	- włacz latarek
R	- przeładuj broń
F	- rzuć flarę
H	- hakomat :)
1-4	- broń



Deer Avenger 4 (Simon And Schuster)

3D

Wymagania: PII 333 MHz, 64 MB, akcelerator



Prześmieszna gra (o ile akceptujesz bardzo rubasny humor, w którym sporą rolę odgrywają potęże pierdnięcia i mało wykwintne komentarze głównego bohatera [whats - biip - happen, it's - biip, biip, biip - hurt!]. Parodia Rambo i symulatorów polowania. Jelenek Bambo poluje na ludzi (ale oni na niego też), posługując się całym arsenalem myśliwskich środków (broń, wabiki, kamuflaż... pierdnięcia). Nie jest prosto znaleźć myślatego (zwłaszcza seksownie panienki). Gra w konwencji TPP (a czasem FPP). I tylko 12 MB na HDD. Nie jest to strawne dla każdego, ale ja ubawiłem się - biip - nieźle. W dokumentacji znajdzicie sporo użytecznych wskazówek...

Kursory	- sterowanie
Shift + kursory	- wolniejsze poruszanie się
Prawy Ctrl	- wyjmij/schowaj broń
Z	- przeladuj broń
Lewy Shift	- widok FPP!
R	- ognia!
LMB	- kamera
RMB	- użyj lornetki (o ile masz)



Kill 'Em All (Staffan Modig)

Wymagania: P-233, 32 MB, DirectX, Win9x/00/ME

Strzelanka... troszkę w złym smaku (szczególnie tytułowy obrazek). Strzelamy z kilku rodzajów broni do lądujących na spadochronach pluszowych króliczków. Nie polecam dla totalnych małolatów. Ogólnie ubawią się za to ludzie o czarnym poczuciu humoru i wkurzeni na świat. 3 MB na HDD. Obsługa za pomocą myszy.



Icewind Dale: Heart of Winter - Trials of the Luremaster PL

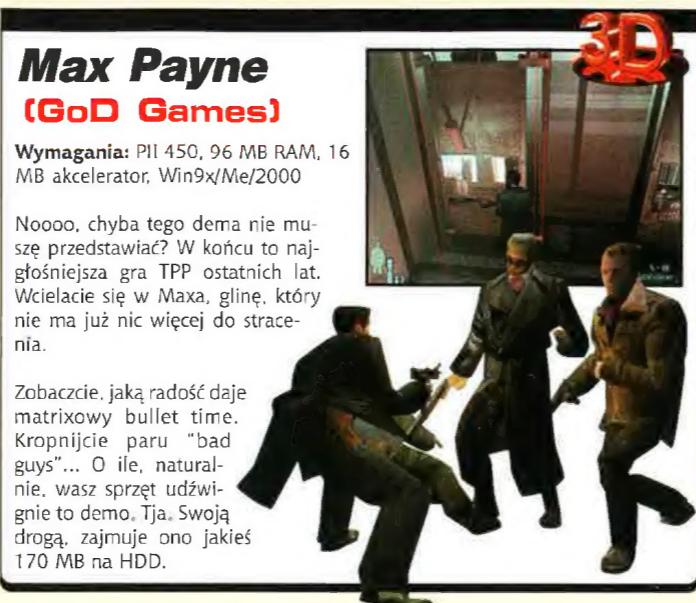
(Black Isle)

Wymagania: pełna wersja ID: HoW

PEŁNA WERSJA
PL

Minidodatek, wymaga zainstalowanej polskiej wersji gry Icewind Dale oraz rozszerzenia Serce Zimy. Instalacja zajmuje ok. 120 MB. Dodatek zawiera nowe potwory, przedmioty, zagadki i pułapki. Po instalacji i uruchomieniu gry udajesz się do Gwiżdżącej Szubienicy w Samotnej Knie, przyjacielu... Twa podróż tam właśnie się rozpocznie.

A konkretnie: 2 nowe tereny do zwiedzenia (z sublevelami), 40 nowych magicznych przedmiotów, 1 zupełnie nowy potwór oraz 4 "pożyczone" z cyklu Baldur's Gate.



Colobot
(Epsitec SA)

Wymagania minimalne: PII300 MHz, 64 MB, akcelerator 16 MB



Niesamowita gra. Łączy strategię, sim i... naukę programowania w języku (naturalnie mocno uproszczonym!) podobnym do C++. Do tego w 3D! A ścisłe: kosmonauta musi przeżyć na obcej planecie (sporo nieprzyjemnych stworów). W tym celu musi uruchomić i ZAPROGRAMOWAĆ rozmaite automaty. Przy czym NAPRAWDĘ piszemy programy sterujące tymi maszynami, komplikujemy je i uruchamiamy... a od naszych zdolności zależy, jak skuteczne będą automaty. Dodać zaś należy, że grafika 3D jest bardzo przyjemna... Demo oferuje 5 misji treningowych i jedną misję bojową. Obojętna zabawa dla tych, którzy chcą się przekonać, czy mają zadatki na programistę! 36 MB na HDD.

Klawiszologia (skrócona)

Kursory	- sterowanie astronautą
Shift i Ctrl	- sterowanie napędem rakietowym astronauty i botów
Enter	- wybrany bot zaczyna wykonywać swoje podstawowe działanie
Spacja	- ujęcie kamery (Num pad) - pauza + ostatnie komunikaty
Tab	- wybierasz następny obiekt
Home	- wybierasz astronautę
F1	- rozmaite przydatne informacje
F2	- podpowiedź do programowania
F3	- gdy edytujesz program, dostajesz informację o znaczeniu danej funkcji
F4-F6	- szybkość gry
Esc	- menu

ToonCar PL
(Life Line)

Wymagania: P166, 32 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00, DirectX

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Zabawna gręcielniówka w 3D. Wyścigi + dodatkowe atrakcje. Prywatnie radzę ustawić fizykę jazdy na... minimalny poziom, dzieć się wtedy (podczas jazdy) bardzo zabawne rzeczy. Styl grafiki w klimatach Toy Story (czyli troszkę cukierkowy), przywołuje polskie speeche, 2 postacie, 1 tor, 1 pojazd, 1 tryb jazdy, całość na 81 MB. Mi się podobało.

Ultimate Steroids
(Dreamscape)

Wymagania: PII 300, 32 MB RAM, Win98/ME, akcelerator

PEŁNA WERSJA GRY - wbrew pozorom nie jest ona adresowana do pakerów i dresów :). To klon popularnych Asteroids, tyle że w 3D i z ok. 10 rodzajami broni. Do tego 22 levele. Jak ktoś lubi takie gry (a są tacy, którzy NIE lubią?), to powinien się tym zainteresować. Tym bardziej że gra można w 1-2 osoby, a sama gra zajmuje 6 MB na HDD i ma sporo fajnych muzyk w tle.

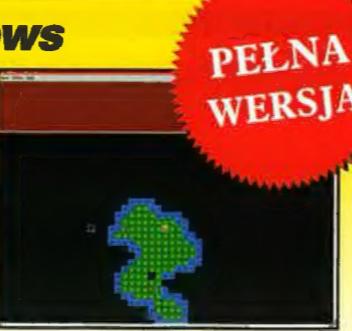
Klawiszologia

Kursory	- sterowanie (uwaga, strzałka w góre włącza silnik!)
Ctrl	- ogniaaa!
F1	- nowa muzycka
Esc	- cisza ma być! :)
F5-F8	- cheaty

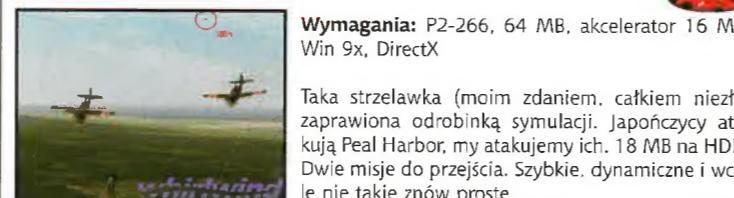
PEŁNA WERSJA**Empire for Windows****PEŁNA WERSJA**

Wymagania: zasadniczo dowolny PC

PEŁNA WERSJA GRY. Aaaa... to jedna z NAJ-KLASYCZNIEJSZYCH gier strategicznych w historii nie tylko PC, ale i w ogóle wszystkich możliwych komputerów (sam grałem w to na C-64). Tzn. jest to remake tej klasyki, ale z równie ohydną grafiką jak pierwotna :). Al komputera zaś dorównuje grafice... I wiecie co - to wszystko się NIE LICZY! Bo gra ma GENIALNA grywalność i nic na to nie poradzę (i nie zamierzam). Ja sprawdziłem nieco inną, bardziej rozbudowaną wersję Empire (DeLuxe), ale każdemu, kto lubi turowe strategie, gorąco tej gierki polecam. Tym bardziej że to pełna wersja, a nie demo. I do tego zajmuje śmieszna ilość miejsca na HDD.

**Pearl Harbor: Strike at Dawn**

(Koch Media)



Wymagania: P2-266, 64 MB, akcelerator 16 MB, Win 9x, DirectX

Taka strzelanka (moim zdaniem, całkiem niezła) zaprawiona odrobiną symulacji. Japończycy atakują Pearl Harbor, my atakujemy ich. 18 MB na HDD. Dwie misje do przejścia. Szybkie, dynamiczne i wcale nie takie znów proste.

Downtown

Wymagania: P400, 64 MB, DirectX, Win 9x, wskazany akcelerator

Hmm... troszkę ciężko to zdefiniować. Budujemy od podstaw siedziby dla swoich ludzi itd. Hm... Settlers + Sims + SimCity? No, tak mniej więcej... Niestety twórcy nie dodali żadnej dokumentacji itp. Więc mogę powiedzieć tylko, że jest dość trudne, wygląda średnio i zajmuje ok. 25 MB na HDD.

**PROGRAMY**

Windows Media Player 7
DirectX 8.0 dla Win9x/Me
DirectX 8.0 dla WinNT/2000
SciTech Display Doctor 6.53
Protector Plus 200 7.1

BONUS

Bonus 1
Bonus 2
Taverna RPG
Action Mag
Cheat Machine Pl
Emu Kounic
Esenja
RTS Area
Speed Zone
Adventure Zone
Strefa WWW
Sport Center
Pomocna Dłoi
FPP Zone
FAQ
ECTS - fotoreportaż

INDEKS DEM

Aliens vs. Predator 2
Codename: Outbreak
Colobot
Deer Avenger 4
Downtown
Empire for Windows
Fishing Sim
Kill 'Em All
Kings Quest Remake
Max Payne
Pearl Harbor: Strike At Dawn
Sheep, Dog 'N' Wolf
Smart CyberFly
Toon Car PL
Trials Of the Luremaster PL
Ultimate Steroids

Smart CyberFly
(XODYNE INC.)

Wymagania: P266, 32 MB, Win 9x, DirectX, wskazany akcelerator

PEŁNA WERSJA GRY - wbrew pozorom nie jest ona adresowana do pakerów i dresów :). To klon popularnych Asteroids, tyle że w 3D i z ok. 10 rodzajami broni. Do tego 22 levele. Jak ktoś lubi takie

gry (a są tacy, którzy NIE lubią!), to powinien się tym zainteresować. Tym bardziej że gra można w 1-2 osoby, a sama gra zajmuje 6 MB na HDD i ma sporo fajnych muzyk w tle.

Stalowa mucha w stalowej pajęczyńce, atakowana przez stalowe pajaki (brakuje tylko Jima DiGriz, znanego jako Stalowy Szczur :)). A tak naprawdę, to jest to zmuszająca do myślenia gra logiczna, zasadami ogólnie zbliżona do "wilków i owiec". Tyle że w ładnej grafice. Macie aż 3 minuty (hm, hm) na uratowanie muchy. 10 MB na HDD.

**CDA grę ci da!****GANGSTERS**
- ORGANIZED CRIME

Ten tekst zawiera najświeższe informacje dotyczące gry Gangsters oraz informacje, która pozwoli uporać się z głównymi problemami i pytaniami, jakie możesz mieć w związku z grą lub jej instalacją na komputerze.

Uwaga!

Angielska instrukcja do Gangsters to ponad 100 stron... Dlatego tutaj zamieszczamy tylko jej wersję mini. Pełny tekst instrukcji (po polsku) powinno znaleźć się w miesiącu dołączonym do Action Plus.

Zawartość

- I. MINIMALNE WYMAGANIA
- II. OGÓLNE PORADY TECHNICZNE
- III. OGÓLNE WIADOMOŚCI O GRZE
- IV. CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GRY
- V. POPRAWKI DO INSTRUKCJI

gramu system wróci do właściwych mu ustaleń.

- Jeżeli na ekranie zobaczysz komunikat: "Error... Sorry. Unable to start game as I can't access the direct draw driver. Please try 256 colour mode in 640 x 480, 800 x 600 or 1024 x 768", to z pewnością musisz przypadekowo uruchomić podczas gry w Gangsters inną ikonę na desktopie. Po prostu uruchom Gangsters ponownie, a wszystko powinno wrócić do normy.

III. OGÓLNE WIADOMOŚCI O GRZE

GRA W TRYBIE MULTIPLAYER

- Grę Gangsters można uruchamiać w trybie mpayer. Aby dokładnie dowiedzieć się, jak to zrobić, zajrzyj do pliku MplayerReadme pod plakietkę Gangsters.

- Wykorzystanie SCENARIUSZA (SCENARIO) podczas gry w trybie MULTIPLAYER może przypaść w udziale jedynie GOSPODARZOWI (HOST). Aby to uczynić, zrób, co następuje:

Kliknij GAME OPTIONS.
Zostaniesz przeniesiony cię do ekranu GAME OPTIONS SCREEN.

II. OGÓLNE PORADY TECHNICZNE

Na tym ekranie kliknij SCENARIUSZE (SCENARIOS).
Zostaniesz przeniesiony cię do osiągalnych w trybie Multiplayer scenariuszy.

Kliknij nazwę scenariusza, a potem LOAD SCENARIO.
Wróć na ekran GAME OPTIONS.

- Jeżeli zobaczyłeś ostrzeżenie: "Please check disk space, you need at least 50 MB free", upewnij się, że masz co najmniej 50 MB wolnej przestrzeni na HD. Trzeba ci też będzie dodatkowo wolnej przestrzeni na zapisy gry (save).

- Gdy po raz pierwszy ją uruchomisz, ustawienia dźwięku zostaną pobrane z systemu w twoim komputerze (Windows). Jeżeli je zmienisz, gra zapamięta nowe i odwróci podczas ponownego uruchomienia gry. Po wyjściu z pro-

gramu

Wróć na ekran GAME OPTIONS.

Kliknij OK, potwierdzając wybór.

Wróć na ekran MULTIPLAYER.

- Kliknij CREATE GAME.
Szczegóły scenariusza wybranego przez GOSPODARZA zostaną przesłane do reszty graczy.

- Wszyscy gracze powinni kliknąć JOIN GAME.

A potem START GAME, by rozpoczęć rozgrywkę.

**IV. CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GRY**

Niektóre właściwości gry są albo nowe, albo ważne wzmianki. Oto one:

- Po uruchomieniu gry (za pierwszym razem) pierwszym ekranem, widoczny w notatniku Szefa Gangu (GANG ORGANIZER), będzie tygodnik (NEWSPAPER). Ponadto zobaczysz okienko ukazujące status dyplomatyczny (Diplomatic Status) między tobą a szefami trzech pozostałych rywalizujących z twoim gangiem. Aby oczy-

- Księgowy pomoże ci ukryć większe ilości gotówki z nielegalnych źródeł dochodów (ILLEGAL INCOME).

- Możesz oczywiście spróbować robić to na własną rękę, ale doświadczony księgowy podwoi twoje zyski.

- Oprychowiec, który najlepiej nadają się do prowadzenia przedsięwzięć, mają wysokie oceny w prowadzeniu interesów (BUSINESS) i w zdolnościach organizacyjnych (ORGANIZATION).

- KOSZT rozkręcenia (SETTING UP) interesu rozkłada się na kilka tygodni potrzebnych do jego uruchomienia.

- Kolorowa skala pokazana wraz z mapą zmienia się od bieli do ciemnej zieleni. Biel to wartość najwyższa, ciemna zieleń najniższa, zaś kolory pośrednie to oczywiście wartości pośrednie.

- Gwiazdki pokazane przy oprychu w okienku Przedsięwzięć ukazują jego przeciętne zdolności w prowadzeniu interesów (BUSINESS), jak i jego zdolności organizacyjne (ORGANIZATION).

- W oknie budynku (BUILDING WINDOW) tekst wskazuje stopień bezpieczeństwa danego miejsca.

- Nielegalne przedsięwzięcia pokazane są na mapie KOLOROWĄ GWIAZDKĄ. Przedsięwzięcia, którymi nie kieruje dany oprych, przedstawiono w postaci znaku zapytania na ROFTOP VIEW ONLY.

- Bimbowie (MOONSHINE STILLS) nie przynoszą bezpośredniej korzyści, ale produkują księciówkę dla lokali z nielegalnym wyszynkiem (SPEAKEASIES). Bez bimbru lokale zaczynają przynosić straty ("Do not make any profit. They produce LIQUOR for the SPEAKEASIES").

- W falserniach (COUNTERFEIT PRESSES) produkuje się fałszywe pieniądze (Counterfeit Money). Same w sobie nie przynoszą dochodu, ale rozprowadzają pieniądze przez sieć dwóch przedsiębiorstw - wyprany szmal przekazujesz ogółowi. Dochód z przedsiębiorstwa wzrasta o 50%.

- Pranie FAŁSYWYCH PIENIĘDZY sprawia, że twoje przedsiębiorstwa stają się bardziej dochodowe, a to podwyższa ich wartość.

- Skradzione towary (STOLEN GOODS) można zdobyć w napadach rabunkowych (RAIDS), które są dokonywane z pomocą ciezarówek (TRUCKS). Możesz pozbierać się tych dóbr tylko w przedsiębiorstwach określonego typu, takich jak miejsca handlu używanym towarem (SECONDHAND BROKER), domach aukcyjnych (AUCTION HOUSES) lub poprzez handlarzy antykami (ANTIQUE DEALERS). Sprzedaż kradzionych towarów podnosi ich dochodowość o 50%.

- Domyślne ustawienia nazw zespołów w nieanglojęzycznych wersjach gry zmieniono na imiona poruczników.

- W magazynie (Warehouse) można przechowywać do 300 barylek bimbru (LIQUOR) lub kradzionego towaru (STOLEN GOODS) plus do 30 paczek fałszywych pieniędzy.

- Eksport (EXPORT) przynosi straty - niewielkie, ale zawsze.

- Jeżeli oprych eksportujący dobrą zostanie zabity, kierowca dostawi do-

war na miejsce przeznaczenia (port albo bocznicę kolejową), ale potem zniknie z pieniędzmi.

- Podczas wyborów (ELECTION) graczy otrzyma głosy (VOTES) obliczowane na podstawie stopnia wrogości (HOSTILITY) w rejonie przezeń kontrolowanym. Głosy w rejonach zielonych (najniższy stopień niechęci) to poparcie 100%, głosy w rejonach białych to 0%.

- W tygodniu roboczym kliknięcie ludzi w STREET VIEW ukaże przy nazwisku jednością broń, jaką przy sobie nosi.

V. POPRAWKI DO INSTRUKCJI

- Kiedy po raz pierwszy wejdiesz do oddającego możliwości gry TUTORIALA, na tygodniku pojawi się okno dyplomatyczne. Na początku Tutoriala, Scenariusz czy normalnej gry pojawi się status dyplomatyczny pomiędzy tobą a pozostałymi Szefami Gangów.

- W Tutorialu 2 nie ma możliwości kliknięcia biura (Office) w trybie STREET VIEW. Kliknij [spację], by przejść do ROOFTOPVIEW, potem dwakroć ikonę biura. Kiedy zechcesz przejść do STREET VIEW, ponownie kliknij [spację].

- W Tutorialu 3 instrukcja odsyła do Tutorialu 1, by zobaczyć, jak się rozmieszcza broń. W Tutorialu 1 nie masz do czynienia z bronią, zatem zajrzyj do sekcji WEAPONS w zasobach (RESOURCES) i zobacz, jak to zrobić.

- W Tutorialu 4 upłynie wiele czasu pomiędzy wysadzeniem w powietrzu piekarni przez Sarę Flood a dotarciem do mostu przez Fidela Costę i Dioną Murphy'ego. W tym czasie możesz się rozejrzeć po mieście albo włączyć przyspieszenie czasu.

- W Tutorialu 4, kiedy Dion Murphy idzie ku skryzowaniu głównych ulic, w każdej chwili może się natknąć na nieprzyjacielskich oprychów. Jeżeli do tego dojdzie, możesz mu wydać rozkaz, by zabijał wszystkich jak leci.

- Scenariusze w SINGLE PLAYERZE rogrywaj jak normalne gry. Gracz wygrywa, eliminując rywali, po czym zostaje burmistrzem lub przechodzi do działalności wyłącznie legalnej. Celem każdego scenariusza w trybie multiplayer jest wyłącznie eliminacja rywali.

- Domyślne ustawienia nazw zespołów w nieanglojęzycznych wersjach gry zmieniono na imiona poruczników.

- W magazynie (Warehouse) można przechowywać do 300 barylek bimbru (LIQUOR) lub kradzionego towaru (STOLEN GOODS) plus do 30 paczek fałszywych pieniędzy.

- Guzik CD TRACKS aktualnie oznakowany jako CD PLAYER.

KLAWISZOGIA

Notatnik Szefa Gangu (GANG ORGANIZER)

FUNKCJA	KLAWISZ
Pomoc	?
Sekcja poruczników	[F1]
Sekcja księgowości	[F2]
Sekcja prawników	[F3]
Sekcja dyplomatii	[F4]
Tygodnik	[F5]
Wykresy	[F6]
Mapki miasta	[F7]
Opcje gry	[F8]
Zmień City Plan/Rooftop view	[Space]
Porucznik 1	1
Porucznik 2	2
Porucznik 3	3
Porucznik 4	4
Porucznik 5	5
Porucznik 6	6
Porucznik 7	7
Porucznik 8	8
Otwórz tablicę ogłoszeń	[C]
Sekcja oprychów	[H]
Sekcja pojazdów	[V]
Sekcja broni	[W]
Potwierdzaj	[Return/Enter]
Cofnij	[Escape]
Laduj grę	[CTRL+L]
Zapisz grę	[CTRL+S]
Wiadomości (tryb Multiplayer)	[F9] to [F12]
Zamknij Chat Window (Multiplayer only)	[Tab]
Wyjdź z gry	[CTRL+Q]

Tygodzień roboczy (THE WORKING WEEK)

FUNKCJA	KLAWISZ
Pomoc	?
Pauza	[P]
Plan miasta	[Insert]
Rooftop View (widok z dachu)	[Home]
Widok ulic (Street View)	[Page Up]
Zmień Street View/Rooftop View	[Space Bar]
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 1	1
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 2	2
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 3	3
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 4	4
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 5	5
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 6	6
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 7	7
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 8	8
Przespiesz bieg czasu o jedną działkę	[>]
Zwolnij bieg czasu o jedną działkę	[<]
Usuń/zastąp budynki	[B]
Wykończ porządek uliczny	[F1]
Pogwałc porządek uliczny	[F2]
Zakłóć porządek uliczny	[F3]
Przejdz do porządku ulicznego	[F4]
Zamknij porządek uliczny	[Escape]
Pokaż wiadomości z pola walki	[F5]
Pokaż wiadomości gangsterów i policji	[F6]
Pokaż wiadomości, których nie odebrałeś	[F7]
Pokaż nadchodzące wiadomości wg ich ważności	[F8]
Wiadomości (tylko Multiplayer)	[F9] to [F12]
Zamknij okno Chat (tylko Multiplayer)	[Tab]
Wyjdź z gry	[CTRL+Q]

Czyż to nie ułatwia życia?

INSTRUKCJA DO WORMSÓW

Instalacja gry Worms

UWAGA!!!

1. Gra NIE współpracuje z systemami Windows NT, Windows 2000 i Windows ME.

2. Przygotowany przez nas programik pozwala sterownik gry bez dźwięku. (Jeśli dźwięk nie działa, należy gry konfigurować ręcznie.) W zamieszczonym poniżej opisie znajduje się instrukcja obsługi tego programu.

3. Z tej instrukcji należy skorzystać również wówczas, gdy nie zadziała przygotowany przez nas programik instalacyjny.

Korzystanie z programu instalacyjnego

Po włożeniu płyty do napędu powinno automatycznie uruchomić się menu instalacyjne. Jeśli tak się nie dzieje, należy uruchomić z płyty CD z gry program menu.exe.

Jeśli chcecie zagrać w grę Worms, musicie najpierw podnieść pliki startowe autoexec.bat i config.sys. Operację wykonujemy za pomocą przycisku "Podnieś pliki systemowe" w menu. Aby gra działała w DOS-ie, należy zainstallować sterowniki myszy, napędu CD-ROM (tym zajmie się nasze menu) i zdefiniować ustawienia karty dźwiękowej. Jeśli posiadana przez was karta wymaga specjalnych sterowników dla trybu DOS, musicie je również zainstalować.

(W przypadku gdy chcecie, aby gra uruchomiła się z dźwiękiem, musicie sięgnąć do dokumentacji posiadanego karty muzycznej, skopiować na dysk twardy odpowiednie sterowniki i ręcznie zmodyfikować pliki startowe.)

Po zamianie plików należy zrestartować komputer. Proszę pamiętać o zamknięciu wszystkich programów i zapisaniu wszystkich danych.

Po restartie komputera pojawią się dwie pozycje do wyboru: Windows i Worms. Za pomocą klawiszy kursorów należy wybrać drugą pozycję, czyli Worms.

Jeśli jest to pierwsze wystartowanie gry, zostanie uruchomiona instalacja. Nie zmieniajcie nazwy i położenia katalogu gry.

Po instalacji program uruchomi się i może zaczynać zabawę.

Po zakończonej grze, jeśli chcecie przywrócić system do pierwotnego stanu, musicie po wejściu do Windows ponownie uruchomić menu z płyty, a następnie wybrać opcję "Przywróć pliki systemowe" - program przywróci pierwotne wersje plików startowych, a jednocześnie zabezpieczy zmiany przez was pliki autoexec.bat i config.sys. Teraz należy ponownie zrestartować komputer i można swobodnie pracować.

3. Sterownik myszy.

Z płyty, na której znajduje się gra, w katalogu EXTRAS kopujecie katalog MOUSE na dysk twardy. Znajduje się tam uniwersalny sterownik myszy.

4. Edycja config.sys.

Najpierw powinniście wykonać kopię plików startowych autoexec.bat i config.sys. Potem możecie przystąpić do ich edycji.

Najszybciej w Windows można to zrobić poprzez uruchomienie edytora konfiguracyjnego systemowego. Trzeba nacisnąć przycisk START, wybrać opcję Uruchom... i wpisać komendę SYSEDIT. Ukaże się okienko z otwartymi plikami konfiguracyjnymi. Najpierw powinniście przystąpić do edycji pliku config.sys, który będzie miał następującą postać:

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS

(Jeśli Windows znajduje się w innym katalogu, trzeba odpowiednio zmienić tę linię.)

DOS=HIGH,UMB

STACKS=9,256

Następnie należy uruchomić sterownik CD-ROM. Poniżej podajemy przykładową linię dla sterownika z nazwą cd.sys, umieszczonego na dysku C, w katalogu CD-ROM. Oczywiście należy wpisać tu odpowiedni katalog i nazwę sterownika, który macie.

DEVICE=C:\CD-ROM\CD.SYS /D:CD01

Po wykonaniu odpowiednich zmian zapiszcie plik.

5. Edycja autoexec.bat.

Następnie edytujecie plik autoexec.bat. Powinien wyglądać następująco:

@ECHO OFF

PROMPT \$P\$G

PATH = C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\COMMAND; (Jeśli Windows znajduje się w innym katalogu, trzeba odpowiednio zmienić tę linię.)

LHC:MOUSE\MOUSE.COM (Należy wpisać odpowiedni katalog.)

W tym miejscu podajecie ustawienia karty dźwiękowej i jeśli zachodzi taka potrzeba, ladujecie odpowiednie sterowniki. Jeśli karta jest zgodna z SoundBlaster, w pliku konfiguracyjnym powinna znaleźć się linia SET BLASTER=. Ponizej podajemy przykładową linię:

SET BLASTER=A220 I5 D1

gdzie odpowiednie parametry oznaczają A= numer I/O, I= przerwanie IRQ, D= kanał DMA. Sposób ustawienia tych parametrów i ewentualnego załadowania dodatkowego sterownika powinien być podany w dokumentacji karty.

Następnie w pliku powinna znaleźć się komenda uruchamiająca napęd CD i przypisująca mu odpowiednią literkę.

C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:CD01

Po zmianie tego pliku zapisujecie go, zamkacie edytor oraz komputer za pomocą opcji Uruchom ponownie... w trybie MS-DOS.

Restartujecie komputer i wpisujecie komendy:

CD WORMS

1. Błąd

Po uruchomieniu programu instalacyjnego pojawia się komunikat o niemożności odczytania napędu CD-ROM.

Przyczyna - W komputerze znajdują się dwie (lub więcej) napędy optyczne (CD-ROM, CD-RW, DVD).

Usunięcie - W zależności od języka, w jakim się pojawia komunikat, naciśnij klawisz [Z] (Rezygnuj), gdy komunikat jest po polsku, lub [I] (Ignore), gdy komunikat jest po angielsku. Po wykonaniu tej czynności dalsza instalacja powinna przebiegać bez kłopotów.

2. Błąd

Gra działa, ale nie ma dźwięku.

Przyczyna - Ze względu na dosyć dużą różnorodność kart dźwiękowych nie udało się opracować uniwersalnego "instalera" stosownych sterowników.

Usunięcie - Korzystając z instrukcji, dokumentacji i sterowników dołączonych do karty dźwiękowej przekonfiguruj pliki startowe autoexec.bat

ie). Teraz można wybrać tryb rozgrywki: League (po każdym meczu komputer zapisuje wyniki) lub Friendly (bez zapisywania). Po załadowaniu tych formalności pojawi się menu wyboru planszy. Zostaje ona wygenerowana automatycznie. Jeśli się nie podoba, wystarczy jej nie zaakceptować, a gra stworzy inną. Można też wpisać jakąkolwiek nazwę dla planszy, może być nazwisko rodzonej babci - gra wtedy opracuje jedyną w swoim rodzaju mapę. Po zaakceptowaniu wystarczy już tylko... wygrać. (A o tym, jak tego dokonać, dałuższą chwilę.)

B. TEAM ENTRY

Zakładka Team entry służy do tego, aby móc nadać robatom własne imiona i stworzyć swoją drużynę. Standardowo w Wormsach istnieją już gotowe do gry robale, które można od razu wybrać, pomijając tę opcję, ale o wiele przyjemniej się gra wtedy, gdy strzelamy do znajomych. :)

Kilką faktów:

1. Wszelkie wyniki drużyny są zapisywane w rankingach. W każdej chwili można zobaczyć, jak wasza drużyna spisuje się na te innych.
2. Można stworzyć kilka drużyn - zarówno prowadzonych przez gracza (HUMAN), jak i komputer (CPU).
3. Gdy tworzymy drużynę kierowaną przez komputer, można wybrać jeden z trzech stopni trudności.
4. Można również ustalić początkową energię dla robali. Im większa liczba się wpisze, tym odporniejsi będą nasi (bądź komputera) podopieczni.
5. Pierwszy robal w drużynie staje się automatycznie jej kapitanem. Naciśnięcie [Shift]+[Delete] kasuje imię naznaczoną gracza.

C. OPTIONS**1. GAME OPTIONS**

- * Move time - czas, którym dysponuje robal na oddanie strzału. Przy pierwszej grze zalecana jest ostatnia opcja, aby dobrze zaznajomić się ze sposobem poruszania się po planszy.
- * Round required to win - liczba rund, z których gracz musi wyjść zwycięsko, aby wygrać. Wybór jest niewielki (1 lub 2), ale radzimy się zastanowić, gdyż - uwaga! - gra uzależnia i ustawienie "2" może ją przedzielić do wiele za wcześniejszej pory.
- * Round time - czas na całą rundę, od 5 minut do nieskończoności (tj. do momentu, gdy na planszy zostanie tylko jedna drużyna). Po upływie tego czasu komputer uznaje wynik jako remis, chyba że ustawiłeś wcześniej "szybką śmierć" (o której za chwilę).
- * Worm placing - czylej po prostu stwierdzenie, czy umiejscowienie robali na planszy ma być automatycznie wybrane przez komputer, czy każdy gracz będzie mógł to zrobić sam.
- * Number of land mines - liczba min (więcej o nich w opisie broni), które zostaną rozucocone po planszy. Są dość trudne do zauważenia, więc większość początkujących woli grać bez nich.
- * Automated action replay - włączcie tę opcję, jeśli chcecie zobaczyć powtórkę efektywniejszych zagrań. Pamiętajcie, że

każdy ruch możecie zobaczyć na powtórce, naciiskając klawisz R.

* Round time displayed - ustala, czy na górze ekranu gracze będą mogli zobaczyć czas pozostały do końca rundy.

* Sudden death mode - wcześniej wspomniany tryb "szybkiej śmierci". Gdy jest włączony, po upływie czasu przeznaczonego na rundę wszystkie robale mająją po jednym (!) punkcie energii, więc pierwsze, choćby najmniejsze obrażenie je zabija.

* Banzai mode - tylko dla szaleniów. :) Powoduje, że każdy wybuch ma siłę dynamitu. Jeśli ktoś lubi lekki chaos i robale latające po całej planszy, to ta opcja jest dla niego.

* Action tracking mode - przy włączonym gra automatycznie pokazuje to miejsce na planszy, w którym aktualnie się coś dzieje (np. wybuch). Gdy się go wyłączy, pozostaje ręczna kontrola za pomocą myszki.

* Clear League Statistics - kasuje wyniki drużyn. Nie ma co więcej tłumaczyć.

2. WEAPON OPTIONS

W tym menu można ustalić pojawianie się broni. Proponujemy się nad tym dobrze zastanowić, gdyż w dużym stopniu determinuje to rozgrywkę. Można więc ustalić liczbę możliwych użyć broni w grze (od niemożności wykorzystania broni do braku ograniczeń). W trakcie gry na plansze spadają dodatkowe skrzynki ze specjalnymi broniami (jak choćby Killer Sheep), co również można wyłączyć.

Mała porada: jeśli gracie z kimś unikającym walki, chowającym się i atakującym z ukrycia, zalecamy wyłączyć teleport i jak najbardziej utrudnić dostęp do broni, które mogą służyć do "okopania się".

3. LOAD/SAVE OPTIONS - mam to tłumaczyć?

4. AUDIO OPTIONS - opcje ustawiania głośności, jakości itd. dźwięku.

5. VIDEO OPTIONS

* FMV - możliwość wyłączenia filmów (ale po co? :)).

* Buffering przy włączeniu tej opcji ekran będzie się płynniej przewijał. Polecamy, o ile masz komputer, a nie kalkulator. :)

6. CREDITS - tzw. "lista płac", czyli komu zawdzięczacie tę grę.

7. WORM RANKINGS - wyświetla ranking robali. Coś tłumaczyć?

8. EXIT - wyjście z gry. Używać jak najrzadziej! :)

JAK SIĘ PORUSZAĆ I STRZELAĆ

Pędzanie po planszy odbywa się za pomocą klawiatury, a konkretnie kurSORów. Naciśkając klawisze [Enter]/[Return] można skoczyć, przy której to czynności zalecamy szczególną uwagę, gdyż nie trudno o utratę kontroli nad robalem. Jeśli spadnie w przepaść czy choćby trochę się zrani, tracimy turę. Strzelanie zaś to kwintesencja gry. Gdy już robal jest w odpowiednim miejscu, należy ustawić odpowiednio

celownik (kursorami góra/dół) i w zależności od specyfikacji broni - przytrzymać spadek. Żeby nie strzelać wciąż z tej niezowej bazooki (najpopularniejsza broń, standardowo robal trzyma ją w ręku), można czasem zmienić rodzaj broni. Gracze ceniący szybkość czy też preferujący klawiaturę mogą korzystać z klawiszy funkcyjnych, cała reszta może kliknąć prawym przyciskiem myszy. Wysunięcie się menu, z którego można wybrać dowolną dostępną broń, klikając ją LPM. A oto, co można wybrać, czyli wreszcie mięso - opis broni!

1. Bazooka (klawisz F1). Najstarsza broń. Przy strzelaniu należy brać poprawkę na grawitację i wiatr. Przy bezpośrednim trafieniu zabiera mnóstwo punktów życia. Nie jest raczej zalecana na bliskie odległości ze względu na zasięg wybuchu. Jak zdycydowana większość broni, uszkadza teren, w który trafi.

2. Homing Missile (2 x F5). Pochłowa (bo trzyma) broń. I to nie tylko dla przeciwników, niestety. Jest niezwykle rzadka i cenna, lepiej żeby była używana przez doświadczonych graczy. Wypuszczona owęcą należy zetknąć się z wiatrem, gdy znajduje się w pobliżu wrogiego/ich robala/i, w przeciwnym wypadku wybuchnie sama po upływie parunastu sekund. Uwiercie - lepiej nie być w pobliżu! :)

13. Sheep (2 x F5). Pochłowa (bo trzyma) broń. I to nie tylko dla przeciwników, niestety. Jest niezwykle rzadka i cenna, lepiej żeby była używana przez doświadczonych graczy. Wypuszczona owęcą należy zetknąć się z wiatrem, gdy znajduje się w pobliżu wrogiego/ich robala/i, w przeciwnym wypadku wybuchnie sama po upływie parunastu sekund. Uwiercie - lepiej nie być w pobliżu! :)

14. Airstrike (F6). Broń łatwa, miła i przyjemna w użyciu. Należy naznaczyć miejsce, które ma być bombardowane. Używać na odkryte wrogie robale.

15. Teleport (2 x F6). Dzięki niemu można się przedostać (kosztem tury) do dowolnego miejsca na planszy. Wystarczy kliknąć.

16. Blowtorch (F7). Ta i następna broń służy zwykle do "okopania się". Można jej używać w 6 kierunkach (poza pionowym).

17. Drill (2 x F7). Młot pneumatyczny - działa identycznie jak poprzednia broń, tyle że pionowo w dół, zamiast na boki.

18. Bungee (F8). Wiadomo, jak działa w życiu, a w Wormsach? Bez strachu, działa po uruchomieniu dopiero wtedy, gdy będąc chcieli jeździć z krawędzi. Fajna zabawka, ale w porównaniu do...

5. Banana Bomb (2 x F2). Można ją dostać tylko wtedy, gdy ją zbierzesz z planszy. Zastępuje wtedy Cluster Bomb, działając zresztą podobnie, ale o wiele bardziej śmiertelnie.

6. Shotgun (F3). Po prostu strzelba. Wymaga niemal punktowego celowania, ale przynajmniej używając jej, nie trzeba się przejmować grawitacji ani wiatrem. Jest jedyną bronią w grze, której można użyć dwukrotnie w jednej turze.

7. Uzi (2 x F3). Nie wyobrażam sobie, żeby ktoś nie znał działania tego narzędzia. Pamiętajcie, żeby używając jej, nie puścić spacji do końca rundy!

8. Minigun (2 x F3). Kolejna specjalna broń, dostępna tylko w porozrzucanych na planszy skrzyniach. Od Uzi różni się praktycznie tylko tym, że jest naprawdę śmiertelność.

9. Fire Punch (F4). Każdy, kto gral w Mortal Kombat, zna cios zwany uppercutem. To jest mniej więcej podobne. Używać tylko przy "fizycznym" kontakcie z wrogim wormem, zwłaszcza po to, żeby go wyrzucić poza ekran bądź nakarmić nim rekiny (wiem, nie widać ich, ale one tam są!). Aha, użyć go można też do złapania skrzyni ze specjalnymi broniami...

10. Dragon Ball (2 x F4). Nie wiem, czy fani tej popularnej mangi mogą zaciąć ręce, gdy sam jej nie oglądam i nie wiem, czy stworzona przez robala kula energii, którą można trafić przeciwnika z bliskiej odległości, ma coś z nią wspólnego.

11. Dynamite (F5). Bardzo efektywna i efektywna broń. Dynamitu nie można rzucić (a tuż lont zgaśnięcia?), tylko zostawić. Lont nie jest długi, więc na ucieczkę robala

Uwaga!

Jeśli dźwięk nie działa, nie jest to wada techniczna płyty. Prosimy najszybciej konfigurować opcje dźwięku. Nie dajemy gwarancji, że dźwięk zadziała, ponieważ jest to gra DOS-owa.

PCFormat.

Czasopismo komputerowe
www.pcformat.com.pl



Na płycie CD
w numerze październikowym

Wielka ilustrowana Encyklopedia Powszechna wydawnictwa Gutenberga

- Reprint największej w Polsce 22-tomowej encyklopedii powszechnej.
- Około 100 000 haseł.
- Ponad 4500 ilustracji.
- Około 300 tabel i wykresów.
- Wartość rynkowa wydawnictwa na płycie CD: 160 złotych.

Pomyśl na peceta

Wyrafinowany komputer od środka i na zewnątrz

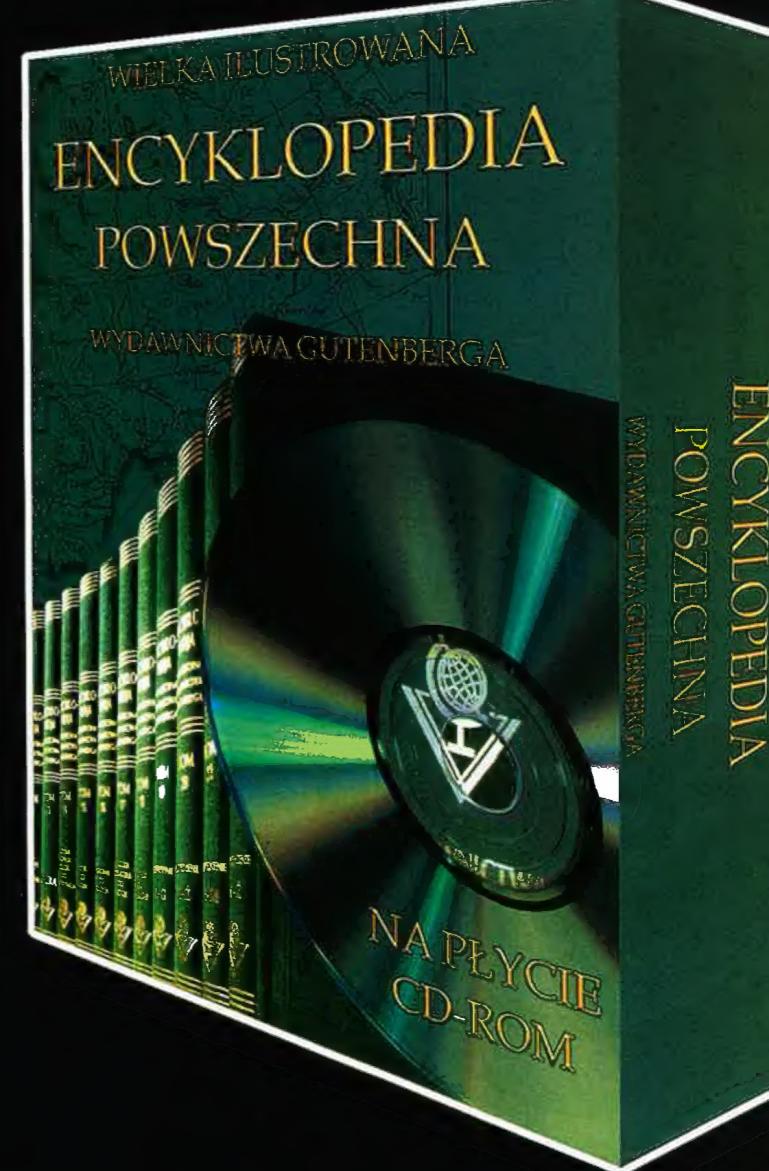
1. Cichy pece
2. Projekt obudowy
3. Dostrajanie Windows (tematy, powłoki, karnacje)

Pełne wersje CD#2:**EON Studio - Personal Edition**

Kompletny pakiet do tworzenia interaktywnych symulacji w 3D.

**Zone Draw 3**

Stwórz wizytówki, okładki na płyty CD, ulotki, kartki z życzeniami i inne projekty.

**Swish 1.52**

Tworzenie animacji Flasha.

TopStyle 1.52

Udoskonala swoje strony WWW stosując arkusze stylów.

ASCToHTML

Szybko przekonwertuj tekst w dokument HTML.

ShyFile 2.0

Zabezpiecz swoje dane na dysku i korespondencję e-mail.

FileSpread 1.0

Szybka wymiana danych między komputerami w sieci.

Gutenberg - Encyklopedia Powszechna, EON Studio, Zamek D. Pelna wersja na CD

ECTS, EIDOS, EA...

Zadanie, jakie 27 sierpnia bieżącego roku dostała nasza ekipa uderzeniowa, było proste: udać się do Londynu i meldować o wszystkich przejawach aktywności firm uznawanych powszechnie za parające się elektroniczną rozrywką. Teoretycznie nic trudnego, bo w dniach od 2 do 4 września większość z nich zebrała się w jednym miejscu, by uczestniczyć w wydarzeniu znawanym od lat jako ECTS, jednak z roku na rok coraz więcej z nich przenosi się poza teren targów, przygotowując własne - w dodatku zamknięte - konferencje. Ale nie z takimi problemami sobie już radziliśmy, więc i tym razem zarówno na pokazy EIDOS-u, jak i Electronic Arts wejściówki zdobyliśmy. A jak było? Czytajcie, a wszystkiego się dowiecie!

■ Tim

Tegoroczna operacja rozpoczęła się wieczorem dnia następnego, czyli 28 sierpnia. Wtedy to właśnie przybyliśmy do mieszczańskiego się w podlondynskiej miejscowości Bagshot (nazwa coś dziwnie przypominająca na myśl pewne dzieło o magicznych pierścieniach...) Pennyhill Park Hotel. W tym bowiem miejscu bardzo zresztą cichym, niezwykle malowniczym i nie mającym nic z nim wspólnego z komputerami - EIDOS postanowił przeprowadzić w tym roku konferencję. Najwidoczniej zeszłorocznego alarmu przeciwpożarowego (na szczeble tylko ćwiczeniowy, ale ewakuować i tak się wszyscy musieli) zniechęcił firmę do poprzedniej lokacji. A szkoda, bo była jeszcze ładniejsza! Tyle że w natoku zajęć nie bardzo miało się na podziwianie widoków czas, więc drobne różnice w okolicy nikomu snu z powiek nie spędzali. Czego jednak nie można powiedzieć o kolacji i późniejszych drinkach inauguracyjnych.

EIDOS Emotion

Tak została nazwana ta impreza - zresztą wybrano ją (nawet) niezwykle trafnie, bo faktycznie emocji dostarczyła nam co niesamowite! I to nie tylko za sprawą wspomnianych przed chwilą drinków, bo te podawano w końcu tylko wieczorami. Tak, tak - wieczorami - bo całość trwała prawie dwa dni - a w każdym razie dwie noce. Ponieważ jednak w nocy niewiele się właściwie działało (przynajmniej jeśli chodzi o gry komputerowe), pozwolę

sobie pominąć w opisie ten wycinek czasu, przechodząc od razu do poranka dnia następnego, kiedy to rozpoczęta się główna część konferencji. A zaczęła się ona od spędzenia wszystkich zebranych do sali konferencyjnej i wygłoszenia przy tej okazji przemówienia. O tych będzie jednak na końcu, na razie najważniejszy jest dla nas fakt, że na koniec przemówienie podzielono wszystkich na kilka grup, przydzielono każdej opiekuna i puszczo-

Co też ci Anglicy jedzą?!

No właśnie! Pierwsza kolacja była jeszcze w pełni zjadliwa, ale to dlatego, że nie była to - jeszcze! - kuchnia angielska. Inwazja wyspiarskich dań zaplanowano bowiem dopiero na dzień następny. I był to operacja niezwykle perfekcyjnie przeprowadzona - jedyną drogą uleczki stanowiły ciasta, a jak wiadomo, na takim torcie kremowym (składając całkiem smacznego) za długo się człowiek nie utrzyma. Alternatywą stanowiły jednak takie na przykład ciasta z mięsem (jeszcze najbardziej zjadliwe - ot, coś na kształt gulaszu z jajkiem i kawałeczkami kruczego ciasta), z rybami (to już było dla niektórych nie do strawienia...) czy z jajecznica. Ba, to zresztą po prostu była jajecznica, tyle że na słodko (!) i miała kształt normalnego ciasta - zresztą ciastem była przykryta dla niepoznaków! Ale przy odrobinie samozaparcia dało się wyżyć, dlatego przygotowano jeszcze szturm ostateczny: kolacje dnia drugiego! To już chyba był szczyt brytyjskiego dobrego smaku, bo czegoś w rodzaju jajecznego budynku na twardo podawanego w filiżankach zapomnieć po prostu nie sposób! Gdyby nie serwowano do tego wina (niezupublicznie bezalkoholowe), od żółdków przewrótów uciec by się nie dało! A tak skończyło się jedynie na bardzo mocnym postanowieniu: nigdy więcej...! W miejscu kropki można zas podstawić dowolny z ichnych specjałów. Ewentualnie potraktować kuchnię za kanalu całościowo, co też będzie chyba dla naszych żołników najbezpieczniejsze...



Reportaż

no na pokój, w których czekali biedni ludzie oddelegowani przez swoich szefów do prezentowania gier. No, nie dosłownie oczywiście - ale jeśli ktoś musi dziesięć razy dziennie mówić o tym samym, a później jeszcze odpowidać na pytania... taa, do najmilszych rzeczy to raczej nie należy, zwłaszcza przy średnio w niektórych miejscach działającej klimatyzacji... "Zwiedzający" mieli przynajmniej ten komfort, że co pół godziny zmieniali miejsce pobytu! Zresztą te półgodzinne odstępny były bodaj największą (i chyba najlepszą) zmianą, jaką w organizacji konferencji wprowadzono! Czasami spokojnie wstarczało na w miarę dokładne przedstawienie najważniejszych cech gier oraz parę pytań, co w zupełności pozwalało na wyróżnienie sobie o niej własnego zdania. Nie było zaś czasu na przydługawe granie



mające wypełnić czas - ograniczano się tylko do rzeczy naprawdę istotnych, co zresztą wyszło konferencji tylko na zdrowie!

Oczywiście pomiędzy kolejne prezentacje wplecono jakiś poczęstunek na śniadanie, jakiś lunch czy herbatkę. Niemniej, bo bez kofeiny przestało się już w którym momencie rozumieć, o co im wszyscy chodzi - co za dużo, to nie zdrowo! Nie zabrakło również paru wolnych chwil na przywrócenie się do porządku. Po paru godzinach wrażenia było to jak najbardziej na miejscu. A później już tylko przemówienie kończące, z którego wynikało, że EIDOS wprawdzie ma się źle, ale już z doką wychodzi, że wydawał będzie praktycznie na wszystkie liczące się konsole, choć Larę ujrzymy dopiero za rok. Jak się jednak ukazało, z tą Larą było nieco inaczej, bo jej obecność (a właściwie wcielającej się w jej postać modelki) była największą atrakcją tej konferencji. Mówiąc, co chcesz, ale jeśli na widok jej ciała opiętego jedynie lśniącym czarnym kombinezonem nie bije was szybkie serce (i nie jesteś dziewczyną!), to coś jest z wasm nie tak! Heh... takiego widoku się po prostu nie zapomina!

Lara poprowadziła wszystkich na kolację, która wraz z atrakcjami towarzyszącymi (niestety Lara bardzo szybko się gdzieś ułotniła...) kończyła tegoroczną konferencję. Nie pozostało nam już nic innego, jak złapać parę godzin snu, a rankiem następnego dnia (czyli 30 sierpnia) powrócić do bazy wypadowej w Londynie i powoli przygotowywać się do następnej akcji, którą była zaplanowana na 1 września o godzinie 14 konferencji...

Electronic Arts

Miała miejsce pod Londynem, ale tym razem nie w hotelu, a w angielskiej siedzibie EA, robiącej zresztą już z zewnątrz całkiem pozytywne wrażenie, zwłaszcza po zapadnięciu zmroku i przy włączonych kolorowych reflektorach. Nie da się ukryć, że kolorowym światłem w grach jeszcze trochę do rzeczywistości brakuje. No ale nie byliśmy tam po to, by podziwiać kolorowe oświetlenie, tylko gry. Tych było za sporo i to - podobnie jak to miało miejsce w przypadku



Reportaż

Niemcy-Anglia 1:5

Pojedynek ten miał być - za sprawą całkiem dużego ekranu, na którym wyświetlano transmisję - jedną z atrakcji tego wieczoru. I faktycznie - było! Taki wynik nikt się nie spodziewał! Bo i zaczął się od jeku zawodu Anglików i paru okrzyków radości ze strony gości z Niemiec. Ale to, co stało się później, przeszło wszelkie oczekiwania! Było niesamowite! Już przy stanie 2:1 czuć było uroczą atmosferę, a co doperiera dzisiaj się później! Stanowiska z prezentowanymi grami świeciły pustkami, a kto tylko mógł, szukal sobie miejsca albo przed wspomnianym wielkim ekranem umieszczonem na zewnątrz, albo w sali EA Sports, gdzie umieszczono ekran niewiele mniejszy. I te komentarze w rodzaju "jeszcze jeden!" i następujące niewiele później okrzyki niedowierzania, gdy ten kolejny gol stawał się faktem! Co tu dużo mówić - mimo iż gry prezentowane w siedzibie EA wcale źle nie były, to właśnie mecz i reakcje ludzi oglądających go robiły największe wrażenie. Cóż, tak to już jednak jest, gdy uczestniczy się w historycznym wydarzeniu - o niewielu z tamtych gier będzie się za dwa lata mówić, a mecz wejdzie na trwałe do historii. Z tego wszyscy zdawali sobie sprawę i entuzjastycznie się cieszyli - a my razem z nimi. I to nie tylko z powodu osobistych sympati - bo nawet gdyby były inne, jakieś tam resztki instynktu samozachwawczego jeszcz się u nas ostały.



EIDOS-u - na praktycznie wszystkie platformy sprzętowe, gdyż jedynym nieobecnym był GameCube. Choć gry tych dwóch dystrybutorów klasą praktycznie się nie różnią (przynajmniej w tym sensie, że i tu, i tu parę hitów się znalazło), sama ich prezentacja...

Nawet nie chodzi o widoczny już na pierwszy rzut oka fakt, że EIDOS prezentował swoje tytuły na wielkich płazmowych telewizorach, a EA na małych monitorach ciekłokrystalicznych - nie to jest w końcu najważniejsze. Przy parokrotnie większej liczbie uczestników impreza EA bardzo szybko przekształcała się w jedną wielką kotwioną, a plan poszedł w rozsypkę, zanim jeszcze zjawili się wszyscy zaproszeni. Po prostu chaos w najczystszej postaci!

Ale - paradoksalnie - miało to i swoje dobre strony. Bo zamiast piętnastominutowych migawek ze wszystkiego, co tylko można, mieliśmy czas, by po pierwszym spojrzeniu wytypować parę najbardziej obiecujących tytułów, a następnie spędzić przy nich nie kilka a kilkadesiąt minut, przemieszczając się co jakiś czas w stronę stołów z poczetkiem i naptkiem (na który składał się nie tylko sok pomarańczowy).

Tak mniej więcej było do osiemnastej, kiedy to skończyła się część przeznaczona dla uprzewilejowanych, a zaczęła się mniej formalna strona imprezy, której planu nikt nawet ustalić nie próbował. Zapanowanie nad ośmioma bez mała setkami osób, którzy zadaniem przekraczającym ludzkie możliwości! Na szczeble niewiele później rozpoczął się mecz Anglia-Niemcy, którego transmisja na dwóch wielkich ekranach była

Logitech rulez!

Zaczynali od myszek i klawiatur, ale obecnie również mocno stoją w dziedzinie dżojstików i kierownic. A w dodatku przygotowują się do dalszej ekspansji. Przed wszystkim o polu "bezprzewodowości", jednak nie rezygnując z mnóstwa przycisków, sterowania analogowego i force feedbacku. Jak to możliwe? Sekret (choć teraz żaden to już sekret...) to wykorzystanie fal radiowych o częstotliwościach w pasmie 2,4 GHz. To jednak nie wszystko! Nowy sprzęt będzie bowiem również prosty w użytkowaniu, co kontrolery korzystające z kabla. Wszystko się w nim automatycznie skonfiguruje, nie będąc się grzyc z innymi kontrolerami podczas gry w parę osób, a co do tego dzięki zminimalizowaniu poboru energii jeden komplet baterii będzie wystarczać nawet na pięćdziesiąt godzin gry! Czegóż chcieć więcej!

Ale okazuje się, że można! Przynajmniej jeśli chodzi o kierownice. Nie doszło, że przygotowano nowy model do PlayStation 2 (z dodatkowymi w stosunku do limitowanej wersji do Gran Turismo 3: A-Spec przyciskami i D-padem; można je było zresztą na paru stanowiskach w GT3 przetestować - i ciekawie się było dostać), to jeszcze ta współpraca z Momo! Dzięki niej na PC ukazała się specjalna limitowana produkcja kierownicy przygotowana właśnie w współpracy z tym potencjałem (większość kierownic w F1 to ich dzieło, że o innych samochodach sportowo-luxusowych nie wspomnę). Co to oznacza? Prawdziwą skórzana kierownicą, superdokładne mechanizmy, metalowe педaly, porządne logo-skłosowanie - słowem, najwyższy standard i takaż funkcjonalność! Zresztą na ich stoisku można było tym cudem przejechać (w GP3)! I wiele co... cena może najniższa nie będzie (ponad 1000 złotych), ale za to wrażenia! Ech, po prostu niczego lepszego jeszcze człowieka nie wymyśli!

STRONA GŁÓWNA

CO NOWEGO

GRY KOMPUTEROWE

GRY KARCIAНЕ I RPG

KSIĘGI

FILMY DVD

GAMEBOY

SPECIALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com

Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru MESSIAH lub DEVIL INSIDE GRATIS

GRATIS!

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



INFORMACJE DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

CO ZYKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stale, rycząceowane koszty wysyłki w wysokości 6 zł.
- Do każdego zamówienia dodajemy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

CO NOWEGO



KSIĘGI



GRY KOMPUTEROWE



FILMY DVD

GRY KARCIAНЕ I RPG



AKCESORIA I GADŻETY



JUŻ W SPRZEDAŻY
PRZENOŚNE KONSOLE
GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ: (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

w i r t u a l n y . c o m
wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERA

CO NOWEGO

GRY KOMPUTEROWE

GRY KARCIAНЕ I RPG

KSIĘGI

FILMY DVD

GAMEBOY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewnością, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będącej w pełni wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

EUROPA UNIVERSALIS II

PREMIERA: LISTOPAD 2001

Zamawiając przed premierą grę Europa Universalis 2 otrzymasz GRATIS JAGGED ALLIANCE 2.5

BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDZA POWRACAJĄ!

PREMIERA:
PAŹDZIERNIK 2001

49 PL
49 PL
49 PL

DIABLO + HELLFIRE
STARCRAFT + BROOD WAR
WARCRAFT - EDYCJA BATTLE.NET

49 PL
49 PL
49 PL

<div data-bbox

www.ects.com

Stars - albo nagrody ECTS



Zwycięzcy wyłonieni w głosowaniu na głównej stronie targów:

Najlepsza konsola roku:
PlayStation2 (Sony)Najlepszy sprzęt do PC:
GeForce 3 (nVidia)Najlepsza konsolowa gra roku:
Gran Turismo 3 (Sony)Najlepsza PC-towa gra roku:
Max Payne (Take Two)

Nagrody dla najlepszych gier pokazanych na targach (jak widać, sprzęt też jest grą :)):

Najlepsza gra:
Denki Blocks – GameBoy Advance (Rage)Najlepsza gra na PC:
Project Nomad (CDV)Najlepsza gra na konsole:
Universal Studios – Game Cube (Kemco)Najlepsza gra na przenośne konsole:
Denki Blocks – GameBoy Advance (Rage)Najlepsza gra wieloosobowa:
Anarchy Online (Funcom)

Gry roku według graczy z różnych części Europy:

Kraj Beneluksu:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy Power Unlimited

Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy Power Unlimited

Europa Wschodnia:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy CD Action

Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy Action Plusa

Francja:
PC: Giants (Interplay) – głosowali czytelnicy Joysticka

Konsole: ISS Pro Evolution 2 (Konami) – głosowali czytelnicy joypadu

Niemcy:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy PC Games

Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy PlayZone, N-Zone i KidZone

Włochy:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy KwVideoGiochi.it

Konsole: Shenmue (Sega) – głosowali czytelnicy KwVideoGiochi.it

Rosja:
PC: Baldur's Gate II (Interplay) – głosowali czytelnicy GAME.exeSkandynawia:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy PC HemmaHiszpania:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy SoloJuegos.com

Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy SoloJuegos.com

Kto zdobył najwięcej?

1. Black & White na PC (EA) - 6 nagród

2. Gran Turismo 3: A-Spec na PS2 (Sony) - 5 nagród

3. Denki Blocks na GameBoy Advance (Rage) - 2 nagrody

Jak widać, przewaga dwójki zwycięzców jest co najmniej przytaczająca!



jedną z głównych atrakcji wieczoru - o tym jednak poczytacie w ramce. Po meczu przyszła zaś pora na kolację. Hm. patrząc na te wielkie kolejki, można by dojść do wniosku, że rozdawano tam Bóg wie jakie frykasy - nawet sushi było sprawdziane, ale bez przesady! Cóż, widać magia literek FREE działa na wszystkich! Potem zaś, o ile ktoś jeszcze mógł, można było przez parę chwil popatrzeć na gry, by około dziesiątej wieczorem rozpocząć powrót do bazy wypadowej. Następnego dnia o dziesiątej rozpoczynały się bowiem targi...

ECTS

Będące, jakby nie było, głównym celem naszej wyprawy. Po raz pierwszy zorganizowano je w wybudowanym ostatnimi czasy w londyńskich dokach kompleksie targowym ExCeL, który już sam w sobie zwiastował miał zupełnie nową jakość. I pod paroma względami faktycznie było dużo lepiej niż w wysłużonej hali Olimpii. Ot, choćby taki drobiazg, jak działająca klimatyzacja. Niby to tylko drobny szczegół, ale wystarczyło przejść z głównej sali do wydzielonej salki konferencyjnej, by w tempie ekspresowym powrócić pamięcią do warunków panujących na zeszłorocznjej imprezie. Poza tym wszyscy stoiska zgromadzono na jednym poziomie (odpadło więc lażenie po schodach), w jednej hali (odpadło błądzenie związane z próbami orientowania mapy i ustaleniem własnego położenia), w której na dodatek nie było problemów z psującym wystrój stoisk stąpami. Teoretycznie wszystko pięknie i ładnie, ale...

...ale pod warunkiem, że tych stoisk byłoby odpowiednio dużo. I żeby



Moc nVidii

nVidia, wiodący obecnie producent akceleratorów grafiki trójwymiarowej, do kwestii promocji własnych osiągnięć podszedł niezwykle oryginalnie. Zamieścił epatowaną na prawo i lewo suchymi wykresami czy tabelami (choć te też można było zobaczyć, ale były pokazywane na wyraźną prośbę!), postawił na pokazy konkretnego oprogramowania, które wykorzystuje produkowany przez te firmy sprzęt. I był to strzał dziesiątek! Nawet najbardziej przygotowane tabele mają wartość jedynie dla dość malej garstki zapaleniów, zaś taka - na przykład - renderowana w czasie niemal rzeczywistym scena z filmu Final Fantasy: The Spirits Within robi wrażenie nawet na laikach! Nie można przecież zapominać, że to właśnie oni stanowią większość kupujących, a na zapaleniach II tylko za daleko się nie pociągnie.

Wracając jednak do prezentacji w ogólności, a do Final Fantasy w szczególe. Nie da się ukryć, że do uzyskania jakości filmowej trochę jeszcze współczesnemu sprzętu brakuje. Wyświetlane to było z częstością "jedynie" dwunastu klatek na sekundę, czyli połowę tego, co widzimy w kinie. Poza tym można jeszcze ponarzekać, że użyty do tego komputer poszczęścić się mógł szybciutkim Pentium IV, który użbrajono w pół gigabajta RAM-u i akcelerator oparty o GeForce3 z 64 MB RAM. Nie jest to może i sprzęt najtańszy, ale przecież - patrząc na to z drugiej strony - nie jest to także jakieś monstrum, a w miarę normalny PC, który za jakiś rok będzie czymś najupubliczniej normalnym! Wszystkie te części można przecież kupić już teraz! Poza tym te dwanaście klatek na

sekundę (bez żadnych zwolnień) podyktowane było potrzebą synchronizacji z dźwiękiem, bo bez tego średnia oscylowałaby w okolicach osiemnastu. Nie mówiąc już o tym, że po dalszej optymalizacji liczba ta powinna, zgodnie ze słowami prowadzącego prezentację szefa działu rozwoju, ulec podwojeniu!

Nie była to jedyna prezentacja na stoisku nVidii warta uwagi, ale że pozostałe, jak na przykład Creatures Island (dodatek do Black&White) z omawiającym jego nowe możliwości samym imię Molynexem, czy czwarte wcisnięcie Commandcha, były już normalnymi grami, więc o nich możecie poczytać tam, gdzie jest na to miejsce - w Przeglądzie. A ogólne wrażenia z prezentacji? Cóż, żylem w bardzo ciekawych dla rozrywki czasach! Czasach, w których kino wyszło z kin i przeniosło się do domów, a widzowie z biernych "oglądaczy" zmienili się w ich aktorów. Bo że do tego ostatecznie dojdzie, wątpliwości nie manią - a niezbędną techniką jest już w zasięgu ręki!

Reportaż

JUŻ W SPRZEDAŻY!

NIEPOWTARZALNY ZBIÓR WSZYSTKICH CZĘŚCI GRY STRATEGICZNEJ SETTLERS

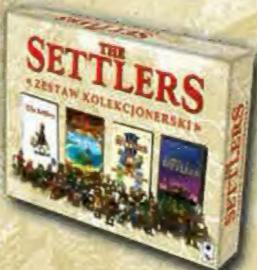
THE
SETTLERS
* ZESTAW KOLEKCJONERSKI *

"The Settlers Zestaw Kolekcjonerski" to jedyny i niepowtarzalny komplet wszystkich dostępnych części oraz dodatków całej serii The Settlers. Stworzony został zarówno z myślą o fanach serii jak i dla tych, dla których przygoda z The Settlers jeszcze się nie rozpoczęła. „The Settlers Zestaw Kolekcjonerski” to obowiązkowa pozycja dla każdego kto ceni sobie inteligentną komputerową rozrywkę. W skład zbioru wchodzą kolejno: The Settlers I, The Settlers II Złota Edycja (gra podstawowa oraz misje dodatkowe), The Settlers III Złota Edycja (gra podstawowa oraz „Nowe Misje” i „Misja Amazonek”) oraz The Settlers IV, ostatnia i najnowsza część z całej serii.

Łączna wartość gier z zestawu:
239,60 zł

Cena zestawu
159,90 zł

Kupując zestaw oszczędzasz
79,70 zł!



5CD



Wersja polska
i wyłącznie dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPOŁECKA WYSYŁKA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

© 2001 Blue Byte Software.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers® jest zarejestrowanym znakiem towarowym Blue Byte Software. Blue Byte Software Inc. należy do Ubi Soft Entertainment SA.

Już wkrótce w sprzedaży kolejne Edycje Kolekcjonerskie.

Będą to:

Diablo Battle Chest
oraz Zestaw Kolekcjonerski
Baldr's Gate.

Więcej informacji za miesiąc!



były odpowiednio ważne. A tymczasem poza wielkimi, nieobecnymi z lat poprzednich w tym roku na targach zabrakło również stoiska Sony czy Nintendo. Może dąba nas, PC-towarów, nie ma to zbyt wielkiego znaczenia, ale jeśli chciałoby się poznać ogólny stan komputerowej rozrywki (a w końcu warto wiedzieć, co w trawie piszczy!), bez zdobywania zaproszeń na kolejne imprezy zamknięte nie obeszaby się! Cóż, chyba nie na tym polega zamysł organizowania targów i jeśli sytuacji tej nie uda się odwrócić, to raczej cienko cała tę imprezę widzą - nie będzie po prostu zbytniego sensu przyjeżdżać na nią.

Na szczęście w tym roku, mimo iż za dobrze nie było - bo gdyby nie osobiste spotkania z twórcami, całość ekspozycji można byłoby bez zbytniego pośpiechu obejść w jeden dzień! - parę interesujących rzeczy udało się jednak z (bardzo umiarkowanego) tłumu wydobyć.

Ot, choćby takie konferencje Blizzarda czy Logitecha tutaj prezentacje prowadzone na stoisku nVidia (o których możecie poczytać w ramkach i osobnych artykułach). Mimo to ogólnie odczuć w wśród uczestniczących w targach dziennikarzy da ekie były od optymizmu. Na nic się zdały szumne deklaracje o zwiększającej się liczbie wystawców i odwiedzających, o znaczeniu przeprowadzki dla przyszłości i tym podobne zapewnienia, że jest dobrze, a będzie jeszcze lepiej. Bo

imprezy nawet przy największej dozie optymizmu, uznaj za gorący by się nie dało...

Mimo wszystko mam jednak nadzieję, że przyszłoroczne targi odbędą się i uda się ściągnąć nowych wystawców oraz dogadać ze starymi. Bo przecież, mimo iż obecnie Francja wyrasta na potęgę w dziedzinie elektronicznej rozrywki, szkoda by było, gdyby impreza o tak chlubnej tradycji została wykreślona z kalendarza. A jeśli obecny trend się utrzyma, wydaje się to niestety jedynie kwestią czasu...

I to wcale nie dlatego, że znajomość francuskiego nie jest moja najlepszą stroną, a od Cannes (gdzie odbywają się konkurencyjne do ECTS-u targi Milla) wolę Londyn!



było słabo, a jeśli organizatorzy nie wpadną szybko na jakiś sposób ożywienia targów i ściągnięcie tu z powrotem głównych graczy tego rynku, może się niestety okazać, że tegorocznego ECTS był jednym z ostatnich.

Co tu bowiem dużo gadać - mimo nowej lokacji zmiany były niemal kosmetyczne.



Stoiska, stoiska...

Czego to się nie robi, by przyciągnąć zwiedzających! Nawet na imprezach przeznaczonych dla ludzi z branży (na ECTS zwykłym graczem wejść przecież nie mogli). Wiadomo - reklama dźwignią handlu, a nikt nie przyjechał do Londynu dla przyjemności. Stąd też wiele stoisk Logitecha (o którym możecie zresztą poczytać w osobnej rance) czy również rzucające się w oczy Herculesa, Esys, nVidia lub Ati. Zresztą w tym roku to właśnie stoiska firm odpowiedzialnych za sprzęt były wiadczne najbardziej.

Choć i tak największy tłumek co pewien czas gromadziło stoisko promujące grę Erotica Island - i możecie nie zgadywać dlaczego! Ale w hostessy inwestowało wielu. Najoryginalniej było chyba na stoisku Sunflowers, gdzie promowano 1503 - cóż, stroje robiły wrażenie, choć z niewielkim powodem niż na stoisku Erotycznej Wyspy. Były zresztą obecne i na imprezie EA, na której można było spotkać cybę najpiękniejszą hostessę, w każdym razie na pełną jedyną! W paru przypadkach do promocji włączono również i modeli. Ale to już niezupubliczne - w końcu obecnie wojna mało go ciąga. Także i cyborg zachęcający do odwiedzin stoiska Steinberga (tacy profesjonalisci od muzyki) wyglądał może i nieźle, ale to jednak niezupubliczne to...

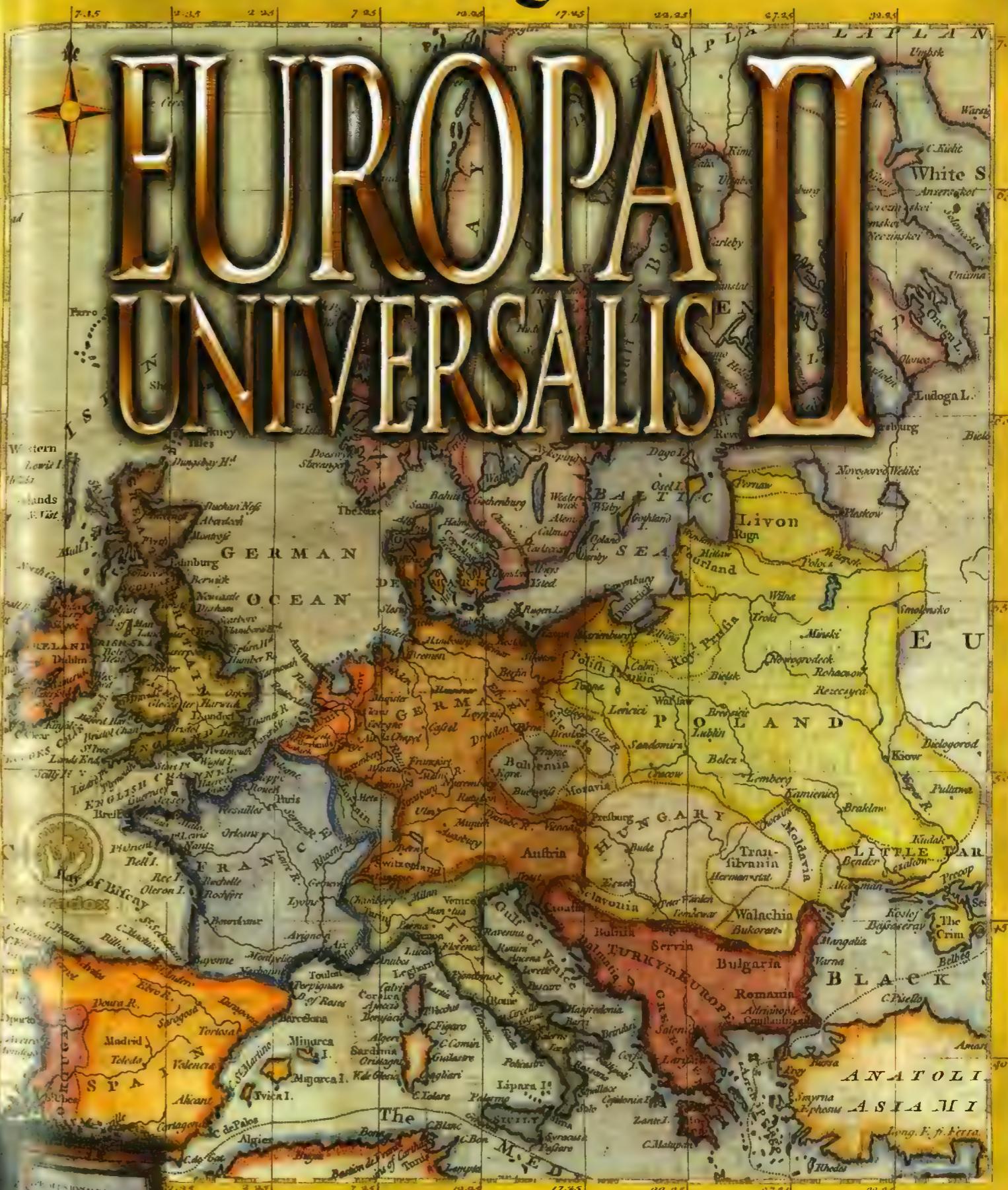
Prócz "sily żywej" do walki o uwagę zaprezentowano także sprzęt. Kilka samochodów tutaj motorów robiło na niektórych równie wielkie wrażenie - ech, mieć takie cacko! Tyle tylko, że przez cały czas wystawy z oczywistymi względów musiały pozostać nieruchomo, co w bardzo znaczący sposób ograniczało siłę ich oddziaływania.

W sumie najbardziej popularne były zwykle 'standy'. I tańsze to, i zawiesić można, i nie ma nic przeciwko parogodzinom prezentowaniu własnych wdzięków. No i poz om akceptacji odnośnie stroju jest jednak w tym przypadku troszkę wyższy. Ciekwo milno wszystko nie zauważyć, że parę jak najbardziej szacownych firm (z Blizarem na czele) wygładziły stoiski nie przejmowały się wcale, a ludzie i tak do nich trafią. Cóż, duży może więcej.

Reportaż

Zmień Bieg Historii

EUROPA UNIVERSALIS



Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określonej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowychacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie - buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misionarze”, pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek” ułatwiający poznanie tajników gry, nawet poczynającym fannem strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

COS Nowego

Przygotowujemy świat, który będzie się wydawał wystarczająco duży w trakcie jego swidżowania, bez tłumów przemierzających go wzdłuż i w szerz. Jeśli chodzi o wielkość, to obecnie dysponujemy danymi tylko odnośnie jednego kontynentu. Przejście z jednego jego krańca na drugi zajmuje około godziny, pod warunkiem jednak, że poruszamy się w linii prostej i nie musimy niczego ominąć. Czas ten dotyczy więc tak naprawdę czasu na podróż lotem płaka, a rzeczywista wyprawa w poprzek potrwa znacznie dłużej. I mimoż byt pewności, że w trakcie takiej wycieczki natkniemy się na bardzo wiele potwórnego do pokolenia, podzierni do zwilżania skarbowów do zabrania i grączy, z którymi będziemy mogli pogadać. Co się zaś tyczy szybszych form transportu, to dostrzegamy po trzebę ich implementacji, ale konkretnie poki co podać nie możemy.

Jeśli zaś chodzi o liczbę graczy na serwerze, to odpowiedź na to pytanie poznamy dopiero po ukończeniu beta-testingu.



stów. Pewne jest, iż na serwery będą naraż tysiące graczy, ale jeśli cała sieć nie pozwala podać żadnych konkretnych liczb. Będą one bowiem tak dobrane, by mogły pasować do ogólnego stylu rozgrywki w *World of Warcraft* – a do tego niezbędne są nam dane z beta-testów.

5. Jak wiele szans będzie miał World of Warcraft w nadchodzący (i niesiąkającym) sezonie z *Newwinter Nights*? Pytamy, bo z dostępnych obecnie informacji wynika, iż różnice między tymi dwoma tytułami będą dużo mniejsze niż między *Diablo II* a *Baldur's Gate II*.

World of Warcraft będzie potężnym wielkoszbowym światem on-line.

A screenshot from the video game World of Warcraft. The top left corner shows a character portrait of a paladin and a blue health bar. The top right corner features a circular mini-map. The center-left of the screen displays a talent interface for a paladin, specifically the Protection tree, with various skill icons and levels. The main portion of the screen shows a lush green landscape with a large tree and a small stream. In the bottom left corner, there is a small window showing a character's stats or gear.

cież praktycznie każdy miłośnik RTS ów albo w Warcrafta grał, albo - jeśli dopiero w sobie taką żółtkę odkryje - grać będzie. Pierwszą erę WoW poprzedzała zaś już premiera Warcrafta III, a ta gra również eż nikogo obojętnym nie pozostawi. Świat ten zresztą, poza popularnością, przez lata, jakie upłyły od premiery pierwszej gry z tego cyklu, zdążył dorobić się całkiem bogatej historii i wielu barwnych postaci. Sam ulegał zaś powiększeniu dorobili

cji, przez co na mały czy nieatrakcyjny teren gry nikt z pewnościa narzekać nie będzie.

To jednak jeszcze za mało, by móc mówić o jakimś przełomie, i dlatego radykalnie zmieniono pojęcie do kwestii tworzenia postaci. Przed wszystkim co zresztą nie każdemu musi przypaść do gustom na początku dostępne będą jedynie trzy rasy: ludzie, orkowie i tauren, którzy szerszej publiczno-

ści pokażą się copiero w Warafcie III. Nie będzie an' elfów, ani asnoludów, ani gnomów - a przynajmniej nie będą oni dostępny dla graczy, jednak nie wszystko. Proces tworzenia postaci koncentrował się bowiem dzie na jej wyglądzie zewnętrznym, a rzutach kościem i przyporządkowy.

Właśnie założen u zbroj. Wzorem blo, cały ekipunek postaci będzie niej widoczny. Nie będzie więc powróć z okresem stopnia 'napawania' potencjalnej ofiary przed jej atakowaniem. Zresztą i z tym atakiem będę bardziej ciekawie. Ponieważ jak w diablu, będę się bowiem można na tak zwanych PK (Player Kill - zabójca graczy) odciąć! Bo choć czasu do czasu sprawiedlenie swych starciu z żywym przeciwnikiem może być zabawne prawie dla każdego, jednak na początku ciągle g nieczęstzej do gry nie zachęca. Nie mówiąc o frustracji, jaka może ogarnąć po smyciu rąk innego gracza w trakcie jakiejś dalekiej wyprawy!

A do takich wypraw powodów ma być całkiem sporo! Główną siłą nadową gry ma być bowiem nie, tak o

Nowa gra Blizzard

The image is a vibrant, hand-drawn style illustration set against a dark blue background. At the bottom center, a large, multi-colored rocket ship is shown launching upwards. The rocket's body is grey with yellow stripes at the base and features several figures attached to its sides. One figure in a red suit is at the top, another in a blue suit is near the middle, and others in various colored dresses (purple, yellow, green) are further down. A small figure in a blue suit is seen falling from the left side of the rocket. In the background, a crescent moon and several stars are visible. The overall composition suggests a theme of space exploration and competition.



Twoi konkurenci to zwykle płotki. Znajdź na nich haka, a staniesz się nieprzyzwoicie bogaty! Monopoly Tycoon to naprawdę wyjątkowa strategia ekonomiczna. Weielasz się w niej w rolę biznesmena, którego zadaniem jest zarobienie pierwszego miliona dolarów. Cel możesz osiągnąć na wiele sposobów: zakładając fabrykę, spekulując ziemią, grając na giełdzie, istnieją setki możliwości! Jeśli sądzisz, że to proste, zagraj Monopoly Tycoon i stan się rekinem światowego biznesu! Zadanie uwił Ci niesamowicie dopracowana grafika 3D, wysoki poziom sztucznej inteligencji oraz niezwykłe intuicyjna obsługa. Jeszcze nigdy gra strategiczna nie była tak zabawna!

MONOPOLY TYCOON

coś Nowego

rakteryystyczne dla bardzo wielu gier online, bezmyślne zabijanie potwórców, by zdobyć nowe przedmioty i wyżej poziomy doświadczenia, a wykonywanie questów! Hurra! W dodatku mają być one na tyle zróżnicowane, żeby zadowolić zarówno osoby grające jedynie od czasu do czasu (znaczy się, ich wykonywanie nie więcej jak godzinę), jak i nafagowców, dla których zadania wymagające parodniowego "błędzenia" będą czymś wręcz pożądanym! Oczywiście będzie również i cała masa questów pośrednich, żeby nikomu się nie nudziło.

6. Co - poza dobrze znawanym światem - przyciągnie, waszym zdaniem, do World of Warcraft graczy, którzy grają obecnie w inne gry MMORPG, w rodzaju Ultima On-line czy Everquest?

Jedną z rzeczy, którą się chłubimy, jest intuicyjny interfejs użytkownika pozwalający nowemu graczowi na szybkie wejście do świata Warcrafta bez konieczności spędzania długiego czasu na samej nauce sterowania. Ale jesteśmy pewni, że tego właśnie ludzie od gier Blizzarda oczekują. Następna rzecz, która będzie WoW wyrobić, to danie graczom znacznie więcej powodów, by zechcieli ze sobą współpracować, sprawienie, żeby ta współpraca wszystkim się opłaciła. Na przykład drużyna, w której będzie przejmowany jeden przedstawiciel każdej z klas, będzie miała z tego powodu całkiem sporo bonusów. Ranger może zwiększyć zasięg wykrywania potworów wszystkimi członkami drużyny. A taki kleryk - samą swoją obecność automatycznie zwiększy pozostałym postacjom odporność na choroby i trucizny. Te bonusy nie będą się wiązały z żadnymi wyrzeczeniami, będą działały automatycznie i za darmo. Wystarczy, że pozwoli się graczowi dołączyć do drużyny. Innym sposobem zatrzą-



to mniej więcej 10 dolarów, a więc nie tak strasznie drogo.

Zostawmy jednak sprawy pieniędzy na boku, zwłaszcza że na razie żadnych konkretów nikt podać nie chciał, wróćmy jeszcze do samego świata. To, co zwiększa szansę w stociu z konkurencją, to bardzo sensowne podejście do kwestii jego wyglądu. Nikt nie sili się bowiem na wiele odcanie rzeczywistości. Świat Warcrafta ma być nierzeczywisty! Ma być 'unny'! Ale "unny" nie znaczy

Ale ma to także i mniej przyjemne dla graczy strony. Z tego trzeba będzie przecież tych ludzi opłacać - stąd też nikt obecnie nie ukrywa, że poza opłatą za pudełko z grą niezbędne będą jeszcze opłaty abonamentowe za samo granie. Cóż, niezbędny to może i mieć, ale jeśli tylko ma to oznaczać, że świat gry będzie tępym życiem, to chyba warto będzie zamiast jakiejś nowej gry przedłużyć swoją wizę do świata Warcrafta. I tym bardziej ze góry pułap takich opłat



Nowa gra Blizzarda

JUŻ W SPRZEDAŻY KOLEJNE HITY ZA POŁOWĘ CENY!



Po takiej naklejkę poznasz naszą serię.



EKSKLZYWNE WYDANIE - PRZYSTĘPNA CENA



W serii „Fajna cena” kupisz także:

FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER, W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49,90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKĄ Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wisialny.com.pl

Versja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Wszystkie nazwy własne, logo i charakterystyczne elementy graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie inne znaki towarowe i handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

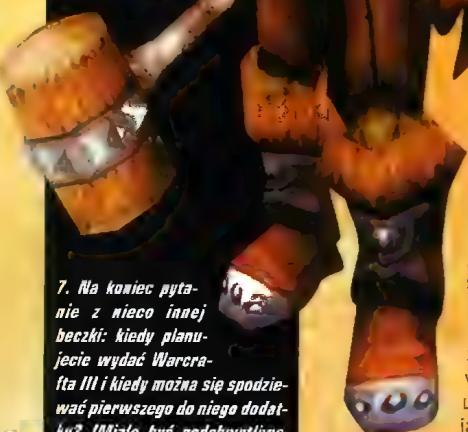
coś Nowego

cenie graczy do współpracy będą zaklęcia rytualne (Ritual spells), które rzucić może jedynie kilka współpracujących ze sobą postaci. Może się na przykład zdziwić, że dla rzucenia czarów otwierającego przejście do innego świata wymagana będzie ścisła współpraca trzech czarodziejów. To oczywiście tylko parę pomysłów, jakie chcemy wprowadzić w życie. Jesteśmy

bo nie po to przenosi się człowiek do świata fantasy, by podziwiać widoki, jakie od biedy może zobaczyć za oknem, że o podróży do lasu nie wspomnę. Ale screeny powinny ukazać wam jeszcze jedną bardzo ciękatą cecę WoW. Otóż wygląd poszczególnych krajów będzie się od siebie znacznie różnił, dzięki czemu nie będzie problemów z ogólnym określeniem, gdzie się znajdujemy. Ale to wcale nie wszystko, co w dziedzinie lokalizacji ma nam do zaoferowania Blizzارد. Znacznie zwłaszcza dla początkujących, ważniejsza jest mapa. Tak, tak



pewni, że tego typu zapowiedzi, które pojawią się w ciągu paru następnych miesięcy, przyciągną wielu graczy szukających czegoś nowego i oszukujących na kolejny stopień ewolucji w grach MMORPG.



7. Na koniec pytanie: kiedy więcej nie będzie: kiedy planujecie wydać Warcraft III i kiedy można się spodziewać pierwszego do niego dodatku? (Mimo być podchwytyte, ale...)

Warcraft III zostanie wydany w 2002 roku.

I...ale nie dali się podejść (Redakcja).

amingu. Po polsku zwie się ta technologia "strumieniowym przesyaniem danych", co oznacza, że dane doczytywane są nie od razu w całości, a na bieżąco, w miarę jak są potrzebne. Dzięki temu gracze nie powinni w czasie swych wędrówek doświadczać żadnych "loadingów" - gdziekolwiek pójdu, przerywa na kawę mieć n'ie będą. Przy niemałych różnicach między poszczególnymi krajami robiło to zresztą bardzo dobre wrażenie - wygląd świata zmieniał się niemalże z każdym krokiem stawianym przez bohatera, ale przejście było niezwykle płynne! Po

World of Warcraft nie ma i nie jest pewne, czy będą w wersji finalnej. Czary jednak będą na sto procent! I to całkiem nieźle wyglądające, a w dodatku bardzo proste w użyciu. Zresztą założeniem całego interfejsu gry jest właśnie maksymalne jego uproszczenie. Ale uproszczenie nie znaczy prymityzm - bo możliwości gra oferuje przecież tyle, co każdy inny RPG, tyle ty ko, że mają być jeszcze prostsze w użyciu, niż na przykład w Diablo II. Ot, choćby sama walka - wystarczy raz kliknąć przeciwnika (kursor zmienia się w zależności od tego, co klikniemy - w przypadku wroga standardową akcją jest atak, ale na przykład przy wieśniaku będzie to rozmowa), a będzie on atakowany do śmierci. Nie trzeba co chwila kliknąć ani trzymać naciśniętego przycisku!

Cóż, zbierając to wszystko, ciężko nie dojść do wniosku, że król się kolejny wielki tytuł. Wprawdzie można narzekać na tylko trzy będące do wyboru rasy - bo dla miłośnika elfów czy krasnoludów to poważny problem - ale to praktycznie jedyna rzecz, do której można się przyczepić. Graficznie gra wygląda bowiem świetnie (a engine pozwala nawet na przejście na widok z TPP w FPP). Świat ma rozległy i urozmaicony, a przedkładanie questów nad bezmyślną walką to kolejny wielki plus. Chociaż... jest jeszcze jeden problem, który gracze pożągający pożądaniem do World of Warcraft muszą sobie uwiedomić. Jak na świętą grę online przystało, tak i WoW będzie (bo to praktycznie pewne!) niezwykle wciągający, i nie chodzi tu o rachunki za korzystanie z Sieci. Problemem może być czas, a dokładniej jego brak... Bo jeszcze jeden quest jeszcze jedno zadanie i...

I na tym na razie koniec. W końcu każdy wie, w co się pakuje, a że na rozwarcie wszystkich i przeciw jeszcze trochę czasu jest (bo premiera nastąpi pod koniec pierwszego kwartału przyszłego roku), więc później pretensje będziecie mogli mieć tylko siębie!

World of Warcraft

Producent: Blizzard Entertainment
Dystrybutor: CD Projekt

World of Warcraft będzie miał mapę! Koniec z zagubieniem, które towarzyszy pierwemu godzinom gry w niemal każdą grę online!

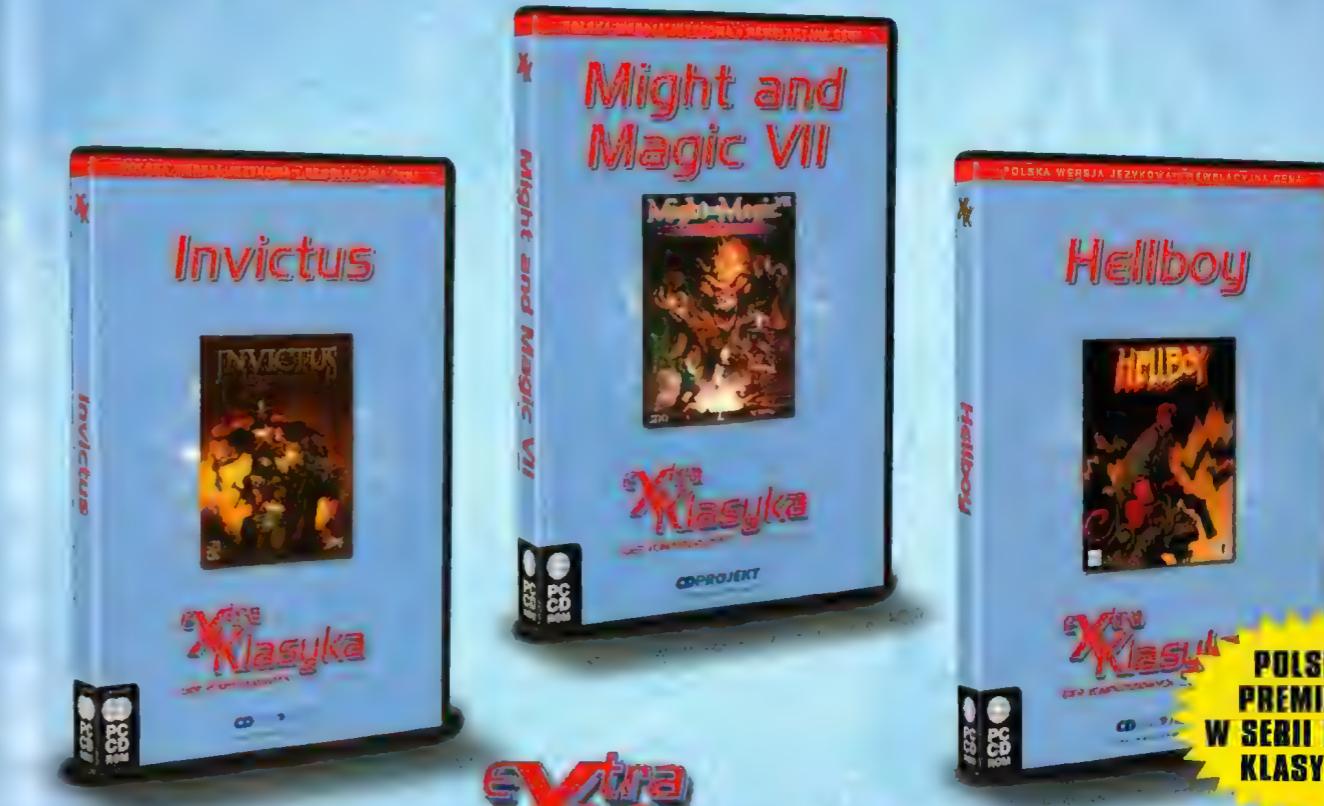
Poza tym, co równie przyjemne, po przejściu do nowego obszaru, tudzież wejściu na przykład do wioski, na ekranie pojawią się jego nazwa. Niby nie takiego, ale w rzeczywistości jest to pomysł wprost genialny! Dzięki niemu nie trzeba bowiem korzystać z metody opisowej czy ciągle zerkać na mapę i zmuszającą do tego innych graczy, z którym chcemy się akurat gdzieś spotkać. Bo nazwami będą traktowani wszyscy, nikt przed nimi nie ucieknie! I zamiast mówić o jakiejś wiosce za górami, ale nie tej koło stawu, tylko położonej nad rzeką (pierwszy lepszy przykład wzięty z głowy), będzie ją można nazwać po imieniu!

...w przeciwieństwie do (teraz będzie taka mała zmiana tematu) czarów bojowych czy siekania mieczem. Z czarami jest zresztą na razie mały problem. Znaczy się są i działają, ale jeszcze nie bardzo wiadomo, kto z nich będzie mógł korzystać. Bo póki co profesji w



Nowa gra Blizzarda

Nowe hity za 19,90 !!!



Xtra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

POLSKA
PREMIERA
W SERII EXTRA
KLASYKA!

W sprzedaży już w październiku!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.htm>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



Heros 4 - Polska rycerz! Firma CD Projekt zdrobiła szczerą wydania najnowszej, czwartej części Heroes of Might & Magic 4. Ostatni podstawowy pakiet będzie zawierał grę Heroes 4 w konsoli DVD, a jako bonus znajdzie się w pudełku Heroes of Might & Magic 1, 2 i 3 - również w oddzielnym pudełku! Cały zestaw będzie kosztował tylko 98,80 zł (sic!). Co więcej, zgodnie z obyczajem polskiego wydawcy, firma CD Projekt, gra ukazała się w połekach sklepów w tym samym czasie co na Zachodzie!

UPDATE: Miesiąc temu wypiątało się to, że na dane nie będą spełnić Świata przed monitorami: przedstawiciel New World Computing poinformował o przełożeniu daty premiery, gdyż "czuli, że czas, jaki pozostał do pierwszej listopadowej premiery, nie wystarczał, by przeprowadzić dokładne testy". Prawdopodobnie data premiery - luty 2002.

• "Sony Online największe Sony Online Entertainment (SOE) poinformowało, że kolejny z rozszerzeń EverQuesta - Shadow of Luclin, oraz niesierwicie oczekiwane Star Wars Galaxies korzystać będą ze stworzonego przez Criterion na potrzeby ich wiosennego RenderWare'u systemu dPVS, ozy dynamiczny potencjał visible soft-dynamizmu obliczania ewentualnego pola widzenia graczy. Dotychczas wszystko tego typu informacje musiały być przechowywane w pamięci serwerów, teraz

Sporo zmian zasęp także w bazie surowcowej i ilości produktów, które można zaofertać. Klientom jest ich po prostu mniej, ale to nie wszystko - pogoda i jaka czekańska zmieniający moc wytwórczości przedsiębiorstw to kolejna ciekawa nowość w IT'ie. Co ważne, mimo zmiany klimatu, zmieniająca się pogoda i zmieniające się sezonowe wakacje popytu i podaży

Oprawa graficzna w Industry Tycoon 2 prezentuje się doskonale. Grafika jest na tyle bogata w pojedyncze elementy, że w dać nawet wyższy spalini. Ważne jest również to, że całość pod względem wizualnym (nawet po dłuższych sesjach) nie powoduje wrażenia chaosu, który często ma miejsce w strategach ekonomicznych z izometrycznym rzutem.

Niektórzy twierdzą, że tylko granie w trybie multiplayer caje prawdziwą satysfakcję i jest nie lada wyzwaniem. Zatem dobrą wiadomością jest to, że w Industry Tycoon 2 zaprogramowano rozwinięcie tego trybu, który pozwala grać zarówno w death match, jak i cooperative! Po prostu prawdziwa gratka dla zwonków multiplayera...

JoWood wyraźnie wyszło z założenia, że jeśli na trudnym rynku gier ekonomicznych udało się im osiągnąć tak sukces, to przy tworzeniu drugiej części Industry Ciant powinien się głównie skupić na poprawie i dopieszczaniu tej gry, a nie wprowadzaniu rewolucyjnych zmian, które mogą tyle samo wnieść, co i znaczyc. Gracze ocenią, czy takie założenie jest słusze.

Industry Tycoon 2

Mat Rix

Akcja Industry Tycoon 2 (wstępnie miało być Giant) - ostatecznie przyjęto jedynie nazwę Tycoon i rozgrywa się nie gdzie indziej jak w Ameryce na przełomie wieku XIX i XX - xi po lata 80 ubiegłego stulecia, czyli początek rewolucji technologicznej lub, jak kto woli, informatycznej. Tam właśnie otworzyłeś swój biznes. Oczywiście wystartujesz niemalże od zera, a twoja kariera ostatecznie skończy się na pozycji przemysłowego giganta dziającego na skalę światową (uwaga antyglobalistom: male pośrednictwo i handel nie mają szans - nie na to nie poradzę. :) Czeka cię zarządzanie firmą w pełnym tego słowa znaczeniu - będziesz musiał dbać o finanse, rozwój, infrastrukturę, logistykę, jakość produktów, a także wszelkie promocje. Jednym słowem, ty jesteś szefem (z ta zaletą, że masz do dyspozycji opcję save i czasem możesz sobie pozwolić na niepowodzenie. :)

O czwierciście nie tylko ty masz połyk na zrobienie interesu. Niedługo czasem czeka cię natychmiastowa walka z konkurencją, która można wygrać, stosując różne metody. Na rynku są stare, dobre sposoby, zwiększące produkcję, obniżając cenę, podniesiące jakość i na pewno coś z tego wyjdzie. W dwóch doszczętnie jedna możliwość, jednakże dokonywać fuzji z innymi korporacjami! Obserwując życie codzienne, nietrudno zauważyc, że ten aspekt "walki" jest bardzo popularny, a kapitał przewozowy i tak przeciwnie do końca pogromu. Ta na pożar blaha powoduje zmianę de facto wielu, a przecież o strategii walki i komputerowej rozgrywki mowa, o której nowe rozwiązania, które powinienes wziąć pod uwagę.

IT 2 ma oferować naprawdę szeroki asortyment środków transportu - nawet ponad 50, poczynając od powozów poprzez ciężarówki, parowozy aż po lokomotywę i potężne okręty. Wszystko to wraz z nowymi rozwiązaniami, które powinienes wziąć pod uwagę.

Oprawa graficzna w Industry Tycoon 2 prezentuje się doskonale. Grafika jest na tyle bogata w pojedyncze elementy, że w dać nawet wyższy spalini. Ważne jest również to, że całość pod względem wizualnym (nawet po dłuższych sesjach) nie powoduje wrażenia chaosu, który często ma miejsce w strategach ekonomicznych z izometrycznym rzutem.

Niektórzy twierdzą, że tylko granie w trybie multiplayer caje prawdziwą satysfakcję i jest nie lada wyzwaniem. Zatem dobrą wiadomością jest to, że w Industry Tycoon 2 zaprogramowano rozwinięcie tego trybu, który pozwala grać zarówno w death match, jak i cooperative! Po prostu prawdziwa gratka dla zwonków multiplayera...

JoWood wyraźnie wyszło z założenia, że jeśli na trudnym rynku gier ekonomicznych udało się im osiągnąć tak sukces, to przy tworzeniu drugiej części Industry Ciant powinien się głównie skupić na poprawie i dopieszczaniu tej gry, a nie wprowadzaniu rewolucyjnych zmian, które mogą tyle samo wnieść, co i znaczyc. Gracze ocenią, czy takie założenie jest słusze.

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

Już niedługo...



Producent: JoWood

J

Coś Nowego

Polanie 2

GATUNEK: RTS



Janusz Prokulewicz

dosłownie "przypominać się" serwerów w chwili, gdy będzie to niezbędne. Odsłanie niepotrzebnych w danej chwili informacji umożliwi zatrzymanie drożnienia łączącego orzecznictwo w znacznym stopniu świata gry. Dodatkową zaletą jest to, że system nie powiega na foul play, np. widzenie przez ściany - po prostu iluzja, że gra "wiedzie", iż gracz nie powinien widzieć tego, co się z nim dzieje, nie będzie tego wyświetlać!

Screeny z obu gier, ukazujące kompleksowość światów - poniżej.



Jedi Outcast
Jeden z najciekawszych nowości i dumny muzyczny silnik Quake III oraz talentem ludzi z Raven Software screeny z Jedi Outcast, sequelem Jedi Knight, Jedi Outcast - jak pamiętamy - Dark Forces.



BattleTech - lives!
Nawet bardziej lives kolejnym cyfrowym reprezentantem tego świata ma być BattleTech: 3025, a następnie gry wyłącznie multimedialne i hostowane przez EA. Ile koszt - 10 \$ za miesiąc.

serwis Platinum. Na oficjalnej stronie gry (<http://www.ee.com/worlds/games/pl/battle3025/home.asp>) znaleźć można m.in. pełną dokumentację, opis świata, mechanikę oraz

Polanie 2
Producenci: TopWare

Kiedyś w to zagramy...

płan będzie mógł rzucić na wroga czar, który zamieni go w... KROWĘ!!

Coś Nowego
formularz zgłoszenowy na beta testy. Pierwsze prawdziwie improwizowane screeny poniżej.



Mój tymczasem przejdźmy do pozostałych bohaterów. A znajdziemy wśród nich całą starą gwardię, czyli drwala, myśliwego, rycerza, woja, kapłana czy niedźwiedzia. Oprócz tego pojawią się kilka nowych, na przykład wilk (ciekawe, czy będzie można go oswolić?) oraz olbrzym. Każda postać będzie się charakteryzowała takimi cechami jak siła, szybkość, wytrzymałość i zdolności magiczne. Poza tym będziemy mogli zaopatrywać ich w znalezione przedmioty czy magiczne artefakty. Nada to rozgrywce znacznie głębszego wymiaru i uczyni ją jeszcze bardziej emocjonującą.

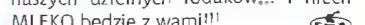
Nie wspomniałem jeszcze nic o technicznej stronie Polan II, a naprawdę jest o czym. Przed wszystkim gra będzie nulała na nowoczesnej wersji motora The Moon Project. Oznacza to środowisko w pełnym trójwymiarze. Rozgrywkę będzie można obserwować z każdej odległości i pod każdym kątem. Do-

każdej jednostki rosnący wraz z wykonywaniem kolejnych zadań. W przeciwnieństwie do poprzednich części Polan, tutaj naszych bohaterów będziemy mieli do dyspozycji przez całą rozgrywkę. Oczywiście pod warunkiem, że odpowiednio o nich zadbane.

Nie wszystkie jednak aspekty gry uległy zmianie. Podobnie jak poprzednio, cała ekonomia gry oparta jest na dość niepotorny surowcu, a mianowicie mleku. Bierzemy je, jak nietrudno zgadnąć, od krowy pasającej się na naszym pastwisku. Skoro już wspomniałem o krowach, to dodam, że każda z nich będzie się inaczej nazywała (Krasulaaaaaa!!!). Poza tym będzie można ją poznać po unikalnym umaszczeniu, czyli wzorze na skórze. Mücki, podobnie jak inne postacie, będą zdobywać doświadczenie, którego zwiększenie będzie się objawiało wzrostem wymion (?!). Pozwoli im to na transportowanie większej ilości mleka, czyli znaczco skróci czas potrzebny na łanie do obory. Dodatkowo wypas krów będziemy mogli przyspieszyć, przeganiając co jakiś czas stacą na nowe pastwiska, kiedy stare już będą jałowate. Krowy zyskały sobie opinię maskotki Polan, więc zapewne jeszcze nieraz przypiszą nam okazję do śmiechu. (Jako ciekawostkę podam, że ka-

skonale widać to na zamieszczonych obok screenach. O muzyce na razie nie konkretnego nie wiadomo, ale jeżeli tylko będzie ona na poziomie tej z poprzedniej wersji, to możemy być spokojni. Podobnie ma się sprawia z udźwigowieniem, już nie mogę się doczekać kolejnej porcji odzywek. Fani poprzednich wersji doskonale wiedzą, o czym mówię.

Całość ma być utrzymana w iście baśniowym klimacie. Autorzy bowiem są jeden z głównych celów wyznaczyli sobie przymiotnice jak największej liczby młodych graczy. Interfejs został przygotowany właśnie z myślą o nich. Sam, mimo że do najmłodszych z pewnością nie należy, z niecierpliwością oczekuję na tę grę. Kiedy ona wręcz nadaje się? Mirosław Dymek zarzeka się, że ostateczny termin wydania to II kwartał 2002 roku, możliwe, że nieco wcześniej. Nie pozostaje nam nic innego tylko trzymać kciuki za naszych dzielnych rodaków... i niech MLEKO będzie z wami!!!



• Devil Inside: The Movie
Jedna extra gra, Devil Inside, pojawi się na wielkim ekranie! News, w załączniku informacji o kolejnych obrazach stworzonych na podstawie gier wyraźnia się tym, że odpowiedzialny za scenariusz filmu - pseudohorror, czyli całego straszycia z przypomnianym nazwiskiem, jest Hubert Chardot - twórca m.in. serialu Alone in the Dark!

• B&W: Creature Isles
Za dwa dni przed premierą miniserialu (jego twórcy twierdzą, że zakres zmian uprzednia ich do stosowania tego słowa) tegorocznego hitu Black & White. Creature Isles, tak bowiem nazwano ów add-on, wprowadzi nową krajobraz bez bogów, zamieszaną jednak przez żyjących w spoleczności bractwie chowaczących. Bractwo to stanie się prawdziwą szkołą dla naszego własnego chwarcia - dzięki której będzie w stanie polepszyć swoje statystyki, nauczyć się nowych cudów. Aby jednak dostarczyć zaszczytu noszenia tatuażu bractwa, będzie musiał podstać serii prób. Jedną z nich, zupełnie wyjątkową i nieoczekiwana, będzie zdobycie samicy... mm, postaranie się o nowego, małutkiego chwarcia, którego nasz dorosły chwarcie będzie wychowywał na swoje pocobieństwo! Niewiele zatem przesadę w stwierdzeniu, że Creature Isles będzie niczym Black & White do potęgi drugiej. Premiera Creature Isles to okres od listopada 2001 do lutego 2002.



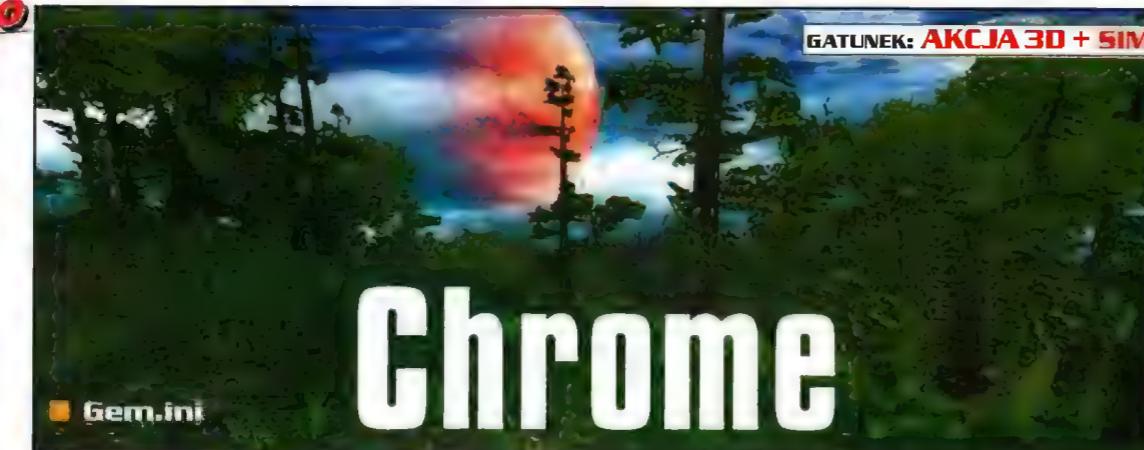
Coś Nowego

• Kill Zone - co dalej?

Wiemy już, że niezbędne jest zaledwie ok. 12 godzin, by poznać całą historię nowojorskiego gliniera. Co później, odłożyć na później i zapomnieć o niej? Cóż, na to wygląda, gdy w jednym z planów twórcy gry przyznały, że wątki jest ukazanie się jakkolwiek add-on na przeszkodzie stoją ścisłe powiązanej z fabułą, w praktyce uniemożliwiające szybkie przygotowanie "małego skoku w tok". Nie będzie takie patcha wprowadzające najnowszą rewelację Maxa - bullet time. Na poczynienia możemy jedynie powiedzieć, że zawsze pozostała amatorsko tworzone mody (pierwszy z nich, zaśającący gatunku krynickimi kung-fu już w Sec) oraz nadzieję, że tak sequel gry, jak pełnometrażowy film oraz serial telewizyjny (wyjskcie juz w produkci) ukaza się szybciej, niż oczekujemy!

• Deus Ex 2 - nowy projekt

Dochodzą nas wieści (w żaden sposób nieoficjalne) o pierwszym rzut oka, że Polak jednak nie potrafi, a w najlepszym przypadku - daleko mu do światowej czołówki. Zbyt często też powiedzenie to pojawiło się jako wstęp do (jednak) usprawiedliwiania braku gier "Made in Poland" -



Chrome

GATUNEK: AKCJA 3D + SIM

Gemini

Tym razem nie będzie sloganu o Polakach i gęsiach. W moim odczuciu bowiem zakłada on z góry, że Polak jednak nie potrafi, a w najlepszym przypadku - daleko mu do światowej czołówki. Zbyt często też powiedzenie to pojawiło się jako wstęp do (jednak) usprawiedliwiania braku gier "Made in Poland" -

"a bo to przecież nasi...". Tymczasem Chrome, nowy projekt studia Techland, w żaden sposób nie kwalifikuje się, by tak go traktować - w niczym bowiem nie ustępuje najnowszym produktom najlepszych firm developerskich! Więcej - nie jest wcale wykluczony, że tym razem to Polacy wytyczają ścieżkę, którą następnie podążą inni!

Chrome wymyka się skutecznie prostej klasyfikacji. Tylko ponownie bowiem na pierwszy rzut oka jest to pospolita zręcznościówka TPP. Już побieżne chodźby przejście listy funkcji, jakie z 99% prawdopodobieństwem pojawią się w grze, sprawia, że szybko stawiamy Chrome obok Codename Eagle, Land Warrior, Operation Flashpoint, a nawet Deus Ex! Zaczynamy jednak od początku, od podstaw. Historia opowiadana przez grę rzuca pewne światło na to, czego należą się spodziewać. Całość rozgrywa się w nieokreślonej bliżej przyszłości, na powierzchniach siedmiu skolonizowanych i steraformowanych planet systemu Valkyrii.

Nasz bohater, Bolt Logan, niegdyś żołnierz elitarnego Korpusu Eksploracyjnego, a obecnie - wskutek decyzji senatu, by kwoty przeznaczone dotąd na tę instytucję przekazać komuś innemu - prosty najemnik, trafia tam nie po to, by zacząć nowe życie jako farmer lub drwa. Planety Valkyrii, porzucone przez

kolonistów wkrótce po ich przybyciu, zmieniły się w bazy wypadowe kosmicznego marginesu, tych, których nie chcia no nigdzie indziej - piratów, niebezpiecznych zbiegów, tych, którzy głowy oznaczają dla wprawnego łowcy nagród kolejny miesiąc we wzglednym luksusie. Sytuacja komplikuje się jednak, gdy niespodziewanie wychodzi na jaw informacja, że pozostawione dawno temu samym sobie planety zawierają nadzwyczajne ilości bogactw naturalnych, a chętnych do zaopiekowania się nimi korporacji górnicych jest więcej niż jedna...

Na tym bogatym i otwierającym całe masy nowych możliwości tle silnie rysują się główne atuty gry. Pierwszym z nich jest ogrom plansz. Twórcy gry ze zrozumiałym zadowoleniem mówią, że do pokonania niektórych potrzebnych będą pojazdy - liczyć mają nawet po kilka, kilometrów! Warto



nie - celując z przykłeku nie będziemy w stanie się poruszać!

Na bojową skuteczność Logana wpływają ma odpowiedni dobór broni (od pistoletów po wyrzutnię rakiet, przy czym gracz nie jest ograniczony do tych z początku misji i może dobrać się na wroga) i wyposażenia dodatkowego (m.in. czujnik ruchu, sonar, latarka, medykamenty oraz osobno stymulator, materiały wybuchowe; część z nich, jeśli misja tego wymaga, może być przypisana na stałe), a i - jak w żywej legendzie Deus Ex - wszczępy elektroniczne! Te ostatnie pozwalają nie tylko modyfikować cechy herosa, lecz także widzieć w podczerwieni sprawniej się poruszać, celniej strzelać. Co ciekawe, przy wyborze poszczególnych usprawnień z poszerzającej się z misją na misję

kluczem do sukcesu jest przede wszystkim trafny ich dobór!

Istotną wreszcie, w przeciwieństwie do większości gier tego typu, rolę ogrywać mają pojazdy. Ich różnorodność jest porażająca - od motocykli, przez quady, jeepy po... czołgi oraz jednostki nawodne! Twórcy gry twierdzą, że od nich za_each może częstość powodzenia lub porażka w wykonywanej misji! Nic dziwnego zatem, że sposób, w jaki się zachowują, bliższy jest symulatorom niż zręcznościówkom - wszystkie one są w pełni wiarygodne: wychylają się na boki przy ciemnych skrętach, w widocznym sposób odnoszą obrażenia, a nawet jeśli nasza jazda jest wyjątkowo niebezpieczna bądź zupełnym przypadkiem znalezliśmy się w samym środku wojny - eksplodują!



też w tym miejscu zatrzymać się na moment i podkreślić graficzny rozmach, z jakim je tworzono. Spójrzcie na obrazki - na te wiarygodnie ukształtowane lodowce, spieczoną siońcem, "falloutową" ziemię, okryte falującym lasem wzgórze, rozległe fale - wszystkie "przykryte" od góry zupełnie przeciw prawdziwym niebom... Bez wątpienia pod tym względem Chrome jest po prostu zaawansowana!

Świat Chrome oglądamy z perspektywy osoby pierwszej i (nie lub) trzeciej, zwykle jednak zza pierwotnego herosa. Ten jak na emnika z bogatą przeszłością wojskową przystał, będzie zdolny poruszać się na wszystkie sposoby, w jakie robią to sprawni ludzie: biegać, chodzić w przysiadzie, czołgać się, pływać. Zmiany postawy nie tyko pozwolą zmniejszyć ryzyka wykrycia czy trafienia, ale i same wpływają będą na celność - twórcy wyraźnie dumni są z swego "dynamic targeting system" drastycznie zmniejszającego szansę trafienia w ruchu. System ten sprawi więc, że niemożliwe będzie przycielenie w ogniu, i konsekwent-

puli, warto pamiętać, że możliwości naszego herosa do przyjmowania kolejnych nie są nieskończono, że ilość tych laktynionych nie może przekraczać poziomu maksymalnego obciążenia systemu nerwowego! Dodatkowo niektóre z "poprawek", oczywiście polepszając możliwości, jednocześnie obniżają inne cechy (np. szybkość poruszania się czy niwelowanie dezorientacji po trafieniu, kosztem poziomu zorów)! Może więc okazać się, że



Czy w świetle powyższego może dziwić fakt, że Chrome, jawiący się początkowo jako zręcznościówka - i przez to niezbyt dla mnie atrakcyjny, stał się w tej chwili jednym z najbardziej przede mnie oczekiwanych tytułów najbliższych miesięcy? Strategicznie znacznie uksztaltonia teren, konieczność dobierania odpowiedniego sprzętu (także pojazdów) i "usprawnień", bogate czaracterystyki broni, uwzględnienie czynników takich jak wspomniana w tekście "dezorientacja po trafieniu", ale nadto wszystko pełna swobody postępowania w zupełnie różnorodnych misjach, każą wierzyć, że już wkrótce dana nam będzie gra ze wszech miar nadzwyczajna!...

• Chrome
Producent: Techland



ANNO 1503
- posłekamy Hisiaj!
Sequel (a w zasadzie prequel) ANNO 1803 - o sto lat młodszego ANNO 1503 pojawi się dopiero w pierwszym kwartale 2002. Na początek tym wszystkim, którzy zdecydują się zrobić na pełnych minuscule na pułku z tą grą, możemy powiedzieć, że czas, jaki pozostał do nowej daty premiery gry, jest krótki. Sunflowers, powiedzmy najdrobniejszym chodaki, szturm i poprawkom, tak by produkty finałne spełniały i przewyżaszały wszelkie oczekiwania graczy.



Komiks Diablo
W chwilę gdy oczekuje się nowego powiększenia komiksów Diablo - Tales of Sanctuary, rezultat współpracy Blizzard z Dark Horse Comics, powinien już znajdować się w drukarni. Tych wazystkich, którzy właśnie rozwiali się w kierunku świniekskarbonów, zapewne zmarzimy mówiąc, że mowa o rynku USA. Informujemy jednak, że być może znajdziemy się oławowy rodzinny wydawca?

Outlaws 2?
Uwaga: nie mamy żadnych podstawa, by sądzić, że rzeczywiście powstaje sequel Outlaws, jednak kilka przesłanek pozwala mieć nadzieję, że już wkrótce zjawią dane nam będzie oświadczenie co do kontynuacji gry.

Coś Nowego

CLAY Agent

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Po pierwsze Outlaws, edyny jak robią profesjonalny FPP shooter rozgrywający się na Dzikim Zachodzie, ponownie pojawił się w sprzedaży (na Amazon.com - 10 USD). Po wtóre LucasArts wydał ostatnio patch dodający obsługę CD. Po trzecie - z rozmów z Simonem Jefferym, prezesem LA, wynika, że rozpatrują ten pomysł, nie jest więc wykluczone, że działania powyższe mają na celu sprawdzenie zainteresowanie eventualnym sequeliem. Powtarzamy: nie wiemy niczego na pewno, widzi się nam jednak, że już niedługo LA ogłosi, że np. blisko im ostatnio Raven Software, prócz Jedi Outcast, zajmuje się Outlaws 2.

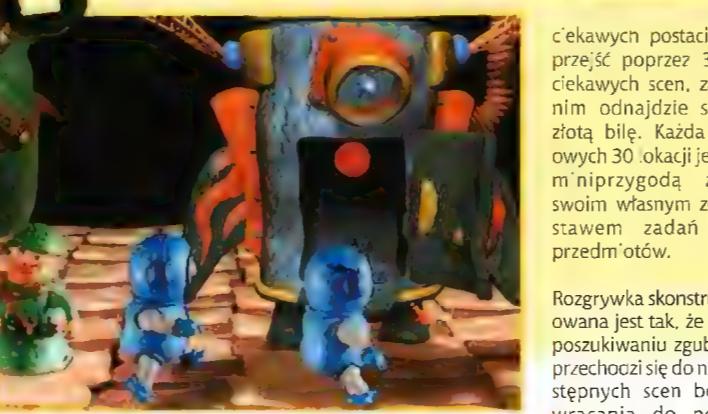
• *Original War*

Czy kojarzycie taką oto scenerię: plastelinowy świat, plastelino-wie postacie, plastelinowe zwierzęta, plastelinowe przedmioty... wszystko plastelinowe? Jeżeli kojarzycie i na dodatek taka sceneria przypadła wam do gustu, to mam coś dla was.

• *Devi*

Clay Agent jest grą, której autorzy skorzystali z pomysłu stworzenia całego świata z plasteliny. Podobnie jak w Neverhoodzie (z którym skojarzenie miało nadzieję wywołać wcześniej), nie ma w grze elementu, który nie byłby stworzony z owej substancji.

Podczas gry wcielać się będziemy w supertajnego agenta, którego misją jest



odnalezienie cennej, złotej bilardowej bilki. Cała historia zaczyna się w otwartej przestrzeni, gdzie na pokładzie plastelinowego statku kosmicznego szef intergalaktycznej agencji wywiadowczej gra w bilard. Na

głównej bohater, którym kierować będzie gracz, jest najlepszym agentem służb wywiadowczych. Pomimo to jest osobą raczej niezdarną i z pewnością nie wygląda na superbohatera. Jak na ironię, ma również bardzo wysokie mniemanie o sobie i swoich umiejętnościach. Dlatego właśnie opuszczając statek i wybierając się na plastelinową planetę nie bierze ze sobą broni, a jedynym jego ekwipunkiem to stary mundur i wojskowy hełm.

Tuż po lądowaniu nasz bohater staje twarzą w twarz z mnóstwem niecodziennych zadań, które doprowadzić go mają do szybkiego wypełnienia zadania. Jak się jednak okazuje, nigdzie w pobliżu nie ma zaginionej bilki, co z pewnością nie wróży rychiego jej odnalezienia. Co więcej, w dalszych etapach gry fabuła coraz bardziej się "rogałęzia", a droga, którą pójde gracz, zależy tylko i wyłącznie od niego. W każdym razie - jak zapewnia producent - nie będzie czasu na ziewanie!

Generalnie do rozwiązania będzie 5 zagadek, można będzie spotkać mnóstwo

ona na plastelinową planetę, na której od tego momentu toczyć się będzie akcja.

Rozgrywka skonstruowana jest tak, że w poszukiwaniu zguby przechodzić się do następnych scen bez wracania do poprzednich. Swoją

drogą, nie będzie nawet takiej możliwości. Wykluczy to sytuacje gdy trzeba będzie nosić ze sobą wszystkie dotąd zebrane przedmioty i sprawdzać je po kolej, w momencie gdy zajdzie potrzeba użycia któregoś z nich.

Clay Agent zapowiada się na niezbyt skomplikowaną gierkę stworzoną po to, aby wywoływać uśmiech na twarzy. Jak podkreśla sam producent, jest ona przeznaczona dla ludzi obdarzonych fantazją i dużym poczuciem humoru.

i **Clay Agent**
Dystrybutor: Manta

Plastusiowy pamiętnik

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

Polska wersja gry Firefly Studios **STRONGHOLD VIERDZA**
... zbudowanie jej to nie wszystko.
Musisz ją jeszcze obronić!

PL

wersja polska

99 zł

Twórcy legendarnego **LORD OF THE REALMS**
powracają z nową świetną grą **STRONGHOLD**!

www.interia.com

współwydane przez:
PLAY IT!
www.play-it.pl

operowane przez:
FIREFLY
www.firefly.com

Stronghold and the Stronghold logo are trademarks of Firefly Studios.
The Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software. © 2001 All rights reserved.

sprzedaż
wysyłkowa:
MG
www.mg.pl
803 811 07 29

partner:
TENBIT.PL
www.tenbit.pl
803 811 07 29

coś Nowego

zat się ma na ekranach naszych monitorów już w początkach 2002



Jazz i Faust

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Rosjanie do tej pory na rynku gier komputerowych zasłynęli przede wszystkim Tetrisem, Tetrisem i jeszcze ze sto razy Tetrisem. Dopiero daleko za nim mający gdzieś w oddali, jeśli chodzi o sławę, Rage of Mages czy Echelon. Programiści z Saturn+ na pewno nie mają ambicji zdeterminowania króla zręcznościowych gier logicznych, ale na pewno chcieliby zmniejszyć nieco dystans dzielący od niego rosyjskie produkty.

Qn'ik

Jazz and Faust to nowa przygoda, tworzona właśnie przez developerów zza północnowschodniej granicy. Z tego, co widziałem, może naprawdę milo zaskoczyć. Ale po kolej. Po uruchomieniu JaF gracz stanie przed wyborem, którym z bohaterów ma zamiar kierować - Jazzem, szmuglerem lubiącym ryzykować i pakującym się wiecznie w niemały kłopoty, czy Faustem, kapitanem własnego statku, pochodzącego z drugiej strony świata i pełnym kontemplacyjnej żedni.

Mam okazję grać tylko w demo JaF i muszę powiedzieć, że grafika - jak na przygodówkę - imponuje. Styl jest nieco podobny do The Longest Journey, ale sam wygląd jest już o wiele lepszy. Bardzo mnie zdziwiły opcje konfiguracyjne - niecodziennie spotykane w przygodówkach triple buffering, Volumeetric Fog & Light, efekt gazu i powietrza itp. Aha - to naprawdę działa. Co prawda, w demo nie byłem w stanie zweryfikować, czy autorzy piszą o takich efektach wizualnych, takich jak realistyczne i w czasie rzeczywistym: ogień, mgła czy nawet efekty używania magii (tak!), mieli rację, ale po tym, co zobaczyłem, stwierdzam, że będzie to jedna z najładniejszych przygódówek, w jakie przyszło mi grać.

Jazz and Faust
my. Czyli: cwaniaczek kontra marzyciel. Wybór postaci całkowicie determinuje grę - w fabule przewidzianych jest sporo spotkań tych postaci - przy czym w zależności od tego, kim gracz będzie kierował, sposób patrzenia na świat ma być skrajnie różny. Gra ma być nielinowa, bogata w nietypowe zwroty akcji, ale niezależnie od tego, którą postać wybierzemy, prowadzi do tego samego końca.

• **The Underworld: Crime Does Pay**
Przestępstwa popłacą tak brzmi podtytuł tego, już w tej chwili budzącego kontrowersje, projektu podjętego przez Phoenix Entertainment. The Underworld: Crime Does Pay stanowi-

wić ma mix FPS-ów, RPG-ów i RTS-ów. Pierwsze screeny, jakie znalazły się na stronie PE, zdają się potwierdzać jedynie fakt, że sporu ma tam być z first person shooterów, fabuła jednak - stwarzająca gracza na czele organizacji przestępcoej mającej aspiracje być główną siłą miejskiego półświatka - zdaje się mówić coś innego. Potem jeden z screenów. Jak na autorski engine nowego w branży PE - nieźle, prawda?

• **Thief III**
Ciekaw was, co się dzieje z trzecim Thiefem? No cóż, nieźle, nieźle - ponownie lepiej, niż się można było spodziewać. Jeden z developerów zdradził, że już jakiś czas temu miał 3 poziomy i... uwaga! - działającą AI! A jak wygląda? Unreal Engine (to wcale nie to samo, co engine Unrealu) to naprawdę potężne narzędzie, więc jakby nie lepiej niż wykorzystywany w poprzednich Thiefach Dark Engine, Zresztą - spojrzenie sami.

bardzo ciekawą sprawą są lokacje, które gracz będzie podczas gry plądrować. Obszar gry podzielony będzie na trzy światy - pierwszy, pustynny, pełen karawan, z fatamorganą (poważnie - choć niekoniecznie oznacza to, że i fatamorgan nie będzie można zwiedzić) i podziemnymi (no dobrze: podpiaszczystymi) miastami. Drugi jest równie efektowny, mianowicie leży nad morzem. Plaże są siedziskiem wszelkiego handlu - co to oznacza dla jednego z naszych bohaterów, trudno się przemycie, tłumaczyć nie potrzeba. Trzecie miasto ma być siedzibą zł - miejscem, w którym w każdej chwili można się spodziewać ludzi dla pieniędzy robiących wszystko. A skoro o ludziach mowa - w ciągu całej gry spotkać będzie można 59 postaci i się z nimi porozumieć. Liczba ta jest naprawdę imponującą. Podobnie jak liczba zagadek, które gracz będzie mógł w niej rozwiązać - autorzy szacują ją na około 170!



Jazz and Faust

Producent i Dystrybutor: Saturn+ / 1C Company

Rosyjski Mefistofoles w akcji

JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl polecaPL
wersja polska

THRONE OF DARKNESS

Siedmiu
Samurajów
Przeciwko Złu



W polskiej edycji gry oprócz 2 płyt CD z profesjonalną wersją językową programu znajdziesz również płytę z orientalną ścieżką dźwiękową z gry oraz coś eXtra - niepowtarzalną bandankę.

wyprodukowane przez:
PLAY IT
www.play-it.pl**SIERRA**
www.sierra-online.com**CLICK**
www.click.com.pl**WIC**
www.wic.com.pl**TENBITS**
www.tenbits.com**GRUPA RUDOLPH**
www.rudolph.com.pl**CD ACTION**
www.cdaction.pl

© 2001 Wydawnictwo CD ACTION Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

ZA PIĘĆ DWUNASTĄ



Wierzenia tego typu mogą wydawać się przedwczesne, choć z tego powodu, że w wersji, w której - dzięki uprzejmości CD-Projektu - miałem przyjemność pogrywać, zablokowane arade oraz tryb multiplayer (obejmujące zarówno część symulacyjną championship, jak i arcade). To zaś, co uruchamiało się w sposób niebudzący wątpliwości, czyli tryb symulacji rajdów, oznaczone było jako "v. 0.52" i "Does not represent the quality of final version". Moim zdaniem jednak tym większa zasługa gry i jej twórców - to bowiem, co jest w niej obecne, jak na tak wczesną wersję reprezentuje się znakomicie!

Ad rem, jednak, ad rem. Dane nam było przetestować jedynie trzy samochody Forda Cortinę, Volvo Amazon (określany w redakcji mianem "czolgu"), escorta RS2000 (w wersji finalnej zobaczymy również m.in. fiata Abartha, czy minicoopera). Wszystkie trzy napędzane są na tylną os, co oznacza sporą nadsterowność przy skrętach i komplikującą niestabilność przy ostrym hamowaniu. To jednak nie wszystko, co da się powiedzieć o ich prowadzeniu - twardze zawieszenie sprawia, że są wręcz niezwykle czule choćby na najmniejsze wybór. Ma to znaczenie o tyle, że Rally Trophy to prawdziwy symulator gra, która - jak twierdzą twórcy - ma zrobić z wirtualnym rajdami to, co wcześniej Grand Prix Legends zrobiło z symulacjami F1!

I nie trzeba wiele, by tego doświadczyć - prosty test porównawczy escorta z RT i jego odpowiednika z Colinem McRae Rally 2.0 wystarcza aż nadto. W Coline w praktyce nie można było stracić kontroli nad samochodem wychodząc z luku - tu w RT nie jest to niczym nadzwyczajnym. Rożnice pomiędzy tymi dwoma tytułami najlepiej opisuje zdanie - że o ile w Colinie chodziło o to, by w jak najkrótszym czasie przejechać drogi z A do B, o tyle Rally Trophy polega na tym, by jak najlepiej utrzymywać na niej rozpoczęte, rozbiurane i praktycznie niestabilne pudełko... Nie pokuszę się o stwierdzenia typu "ekstremalnie realistyczna fizyka", bez wątpienia jednak jest dokładnie tak, jak zdrowy rozsądek i setki minut telewizyjnych relacji każą wierzyć, że jest.

Tryb mistrzostw w Rally Trophy ma się składać z 42 etapów w 5 krajach, dających obraz rodzaju wyzwań, jakim sprostać musiał ówczesny kierowca rajdowy. Szwecja zimą, Finlandia jesienią, Rosja, Kenia, Szwajcaria latem - w grze pojawią się też tereny równinne i górzyste przy dobrej pogodzie, jak i w deszczu czy śniegu. Warto podkreślić, że plasuje się w grze są otwarte (w ramach rozszerzenia oczywiście), co oznacza, że jakkolwiek nie można podążyć odbijającym od wytyczonej trasy torom dla pojazdów, to jednak nie ma żadnego problemu, by próbować skończyć zakręty, prześlizgując się pomiędzy drzewami, czy... sprawdzić, jaki widok z okien mają mieszkańców domu na wzgórzu. Co ważne - plansze nawet w tej chwili wydają się niemal kompletnie. Niemal, gdyż o ile odcinki w Rosji nie wymagają już poprawek, o tyle w Szwecji brak zmiany prędkości przy jeździe na śniegu i ciekawie, a zmniej szoną przyczepność rzuciła się natychmiast - wręcz błaga o precyzyjne zdefiniowanie warunków.

Przedstawiam, że mówiąc o wersji finalnej, szczerze mówiąc, mówię o wersji, której nie będzie gry za, gospodarczo, "taką", nie mówiąc jednak o możliwościach gry, jaką ma. Ja tymczasem mówiąc o wersji finalnej, mówię o wersji, której nie będzie w Rally Trophy. Dla mnie to jedyne, jakie może być sens gry, po której nie będziemy mogli powrócić, mówiąc bez żartów.

Gemini

Zupełnie osobną kwestią jest jakość opinii graficznej. Bez odrabiny przesyady mówić o niej można wiele i WYŁĄCZNIE dobrze. Poczytając od kreacji świata, przez nieprawdopodobnie wręcz szczegółowy model samochodu, po efekty typu "żwir pryskający spod koł", refleksy świetlne pełgające po karoserii (zwłaszcza też uwagę na zupełnie nietypowy, a przy tym wyjątkodobry niż dotyczące efekt oślepienia), wręcz liczne w czasie rzeczywistym cienie. Podobnie dobrze ma się rzecz z wizualizowaniem pracy samochodu (spalin, pracy zawieszenia, ruchy kierowcy i pilota) i eventualnych



uszkodzeń. Nawiasem mówiąc - system uszkodzeń istniał i w wersji którą mieliśmy przyjemność poznać. Jednak pewien jestem, że przynieśli jeszcze kilka szafów, tak by ich wpływ na właściwości jezdne samochodów był nieco większy... Sami twórcy zapewniają, że w finalnej wersji niczym szczególnym będzie fliszowanie na jednym sprawnym biegu, bez zawieszenia i z każdym kołem mierzącym w inną stronę.

Mimo tych kilku drobnych i w gruncie rzeczy prostych do poprawienia mankamentów Rally Trophy zapowiada się niezwykle obiecująco. O klasie gry świadczyć mogą wygłasiane na forum wrażenia z jazdy i śmiałe porównania z Need for Speed. Porsche 2000 czy nawet Grand Prix Legends! Osobiście przychylilibym się do tej pierwszej opinii - nigdzie indziej realizm nie został w taki sposób zespolygon z czystą przyjemnością wirtualnej jazdy. Coż, nie ma wątpliwości, że Finowie z Bugbear Entertainment mają ogromną szansę, by w widowskim sposobie dostać się na podium twórców samochodów. Jest też szansa, że już wkrótce po premierze gry, która odbędzie się prawdopodobnie jeszcze w listopadzie, umiękni tocząc się obecnie dyskusje, czy lepszy jest Colin McRae 2.0, Pro Rally, czy Rally Championship Xtreme. Imię pogromcy ich wszystkich bowiem brzmi: Rally Trophy.

Rally Trophy
Producent: Bugbear Entertainment

To będzie WIELKA gra.



już za 59 zł

Trójwymiarowy teren i jednostki:

Systemy obronne: flary, pancerz, STEALTH.

Zużywające się paliwo i amunicja.

Dwa tryby rozgrywki: trening i zawody.

Obsługa wielu urządzeń sterujących: klawiatura, pad, joystick.

System dynamicznego oświetlenia (do 64 kolorowych światel na scenie).

Obsługa okularów 3D.

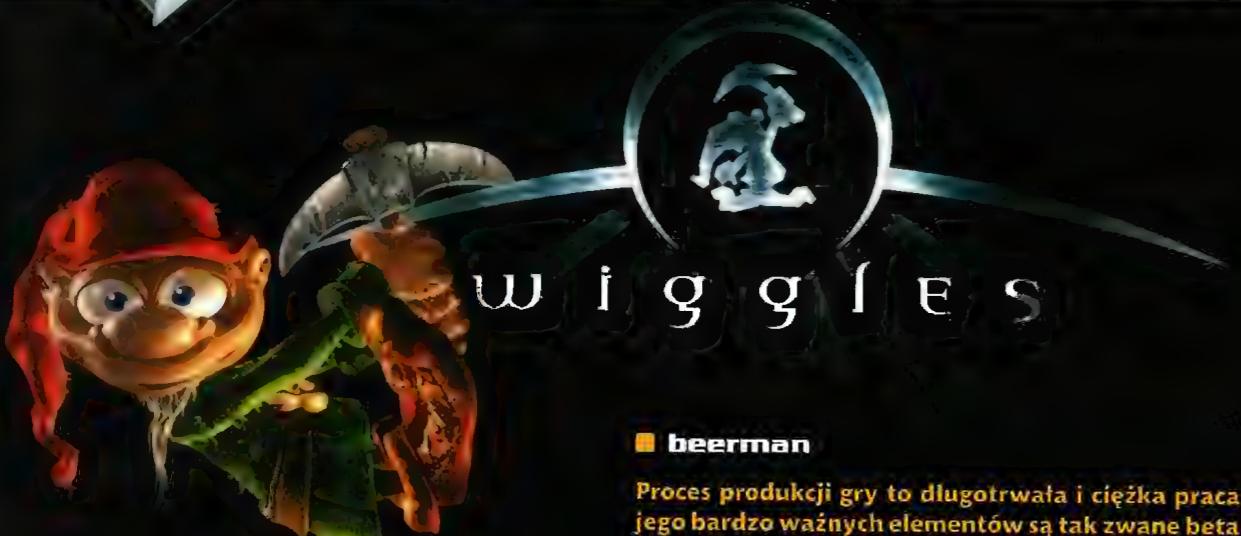
Niesamowita grywalność.

Globalny serwis wyników dostępny w Internecie.

TopWare
INTERACTIVE

Reality pump

ZA PIĘĆ DWUNASTA



■ beerman

Proces produkcji gry to długotrwała i ciężka praca. Jednym z jego bardzo ważnych elementów są tak zwane beta testy, czyli wnikliwa analiza całej gry i likwidowanie wykrytych błędów i niedoróbek. Dzięki temu - przynajmniej teoretycznie - gracz dostaje do ręki pełnowartościowy produkt.

W czasie testów bardzo często gry są kompletnie nierozumiałe dla ludzi, którzy nad nimi nie pracowali. Wiadomo - swoje dziecko się zna i dla ułatwienia sprawy wiele elementów, które pojawiają się w finalnej wersji, można pominać. Gry opisywane w tym dziale to zazwyczaj prawie pełne produkty. Od wersji sklepowej dzieli je jedynie kosmetyczne poprawki. Dlatego też dział nazywa się "za pięć dwunasta".

Wersja beta gry Wiggles, w którą miałem okazję pogrywać, była nieco inna. Powinna trafić do działu "za piętnaście dwunasta", gdyż do pełnej gry nieco jej brakowało. Zaczę jednak od początku, ponieważ większość z was wie o Wiggles zapewne tyle, ile można było przeczytać w zapowiedziach prasowych.

Wiggles to gra strategiczna, w której obejmujesz rolę opiekuna skrzatów tak właściwie zwanych. Celem - początkowo dość odległym - jest pokonanie pradawnego zła (a historii poczytajcie w ramce). Żeby ów cel osiągnąć, trzeba się dobrze opiekować matymi poddanymi. Nauczyć ich jeść, bawić się, bronić przed zagrożeniami - i tak przez kilka



pokoleń, od epoki kamienia łupanego aż po przyszłość. Ta gra to hybryda kilku gatunków i gdybym miał porównać ją do już istniejących, padłyby chyba tytuły takie jak The Sims, Creatures i coś z klaszki RTS, np. Command & Conquer.

Akcja the Wiggles rozgrywa się pod powierzchnią ziemi. Z każdym kolejnym krokiem zbliżającym nas do zakończenia napotykamy różne przeszkody oraz środki służące ich rozwiązaniu. Pojawiają się wrogowie, tacy jak smoki czy trolle, napotykamy strumienie lawy, które trzeba przekroczyć. Aby tego dokonać, należy nauczyć skrzaty, jak mają przeżyć, jak mają wykonać broń, gotować ulubione grzybki, hodować chomiki, produkować narzędzia i różne maszyny. Trzeba jednak wziąć pod uwagę fakt, że nasí podopieczni jak wszystkie żywe istoty



potrzebują również czasu dla siebie. Lubią spać, pograć w karty czy kregle, pójść do pubu, no i oczywiście zakochywać się. Ten ostatni element życia Wiggles jest o tyle ważny, że - jak wspomniałem - osiągnięcie celu potrwa kilka pokoleń, a każe następnie trzeba najpierw "wyprodukować". Co ciekawe, to od nas zależy, czy młodzież wychowamy na wojowników, budowniczych czy na przykład naukowców. W zasadzie planowanie przyszłości naszych pociech jest jednym z bardzo istotnych elementów gry.

Pojawia się w niej pięć klanów skrzatów i dziewięć ich rodzajów (skrzatów - nie klanów). Możliwe jest zbudowanie ponad trzydziestu obiektów, gdzie obywa się produkcja dwudziestu rodzajów narzędzi, których będziesz używać. Aby je wyprodukować, należy zabawić się w gómika i wydobywać siedem różnych kopalin. W czasie gry skrzaty znajdą lub wynajdą dziesięć rodzajów broni i nauczą się czterech stylów walki, takich jak karate czy taekwon do. W sumie nasi podopieczni potrafią zająć się dosłownie setką różnych rzeczy - związanych zarówno z pracą, jak i z zabawą. Odkrywając wszystkie te cuda, będziemy podróżować przez pięć okresów historycznych.

Mniej więcej wiecie, na czym polega gra. Wybaczcie mi - mam nadzieję - fakt, że wiele z powyższych informacji pochodzi od producenta. Niestety nie miałem możliwości ich zweryfikowania, ale to, co widziałem, każe mi raczej ufać obiecano autorów. Spytacie, dlacz-

Wyłączna dystrybucja w Polsce
www.lemon-interactive.pl

 Lemon
INTERACTIVE

OPSYS

gra warta
10 000 złotych!



Te pieniądze są prawdziwe i mogą być twoje!

- Podejmij wyzwanie!
1. Zainwestuj: kup SuperGrę OPSYS za jedyne 29.90!
 2. Zagraj: znajdź w grze 100 starych monet!
 3. Wygraj: 10.000 złotych!!!
szczegóły: www.gry.wp.pl

[hyper]media:

SuperGra OPSYS w kioskach i salonach prasowych

Premiera 2 listopada 2001

Cena 10.000 zł promocja: 29.90 zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88

go sam wszystkiego nie sprawdziłem? Cóż, odpowiedź jest dość prosta. Po pierwsze, wersja, którą testowałem, nie należała do zbyt stabilnych i dość często zdarzało jej się zwiastę. Ponadto system sterowania skrzatami nie został jeszcze do końca dopracowany, gdyż często bywało taki, że maluchy w ogóle nie reagowały na moje polecenia. Kolejny powód to wydajność - dopóki nie przesiedlem się na PIII 500 z GeForce 2, będę świadkiem ostrego żabkowania grafiki, a to, jak wiadomo, niezbyt pomaga w spokojnej grze. Jednak wszystko to nic - nie z takimi rzecznymi się walczyło. Najważniejszym powodem był brak w grze istotnych dialogów. Zadania do wykonania, wszelkie podpowiedzi i porady daje słodka pani skrzatowa (ależ innych skrztów niż nasi bohaterowie), a ta niestety



Dawno już bowiem żadna gra nie wydała mi się tak świeża i oryginalna. W Wiggles wszystko jest takie - od początku do końca, a to rzeczą niespotykana wśród wydawanych dziś produktów. Nie chciałbym pisać więcej o rozgrywce, bo na to przyjdzie czas w recenzji - to przecież jest tylko sprawozdanie z beta testów.

Na zamieszczonych obrazkach można zobaczyć, jak to wszystko wygląda. Oczywiście nic nie zastąpi animacji na ekranie komputera. wiec napiszę parę słów na ten temat. Wersja, która otrzymaliśmy do testów, była - jak już wspominałem - dość wczesna betą. Dlatego w menu konfiguracyjnym nie było jeszcze możliwości włączenia obsługi T&L, czyli specjalnych funkcji nowych akceleratorów. Okazało się jednak, że Wiggles wcale na tym nie traci, bowiem cała gra jest... mówiąc krótko, śliczna.

Długo cieszyłem się oczekaniem, w którym poruszały się skrzaty. Również ich animacja została zrealizowana we wspólnym sposobie. Grafika jest kolorowa, pełna szczegółów, dyskretnych, lecz poprawiających nastrój efektów specjalnych. Nie wiem dokładnie, na czym to polega, ale Wiggles wygląda tak, że na ustach gracząco mimo woli pojawia się uśmiech.

To trzeba zobaczyć samemu, szczególnie że humor w Wiggles nie należy do nachalnych, a to się ceni. Nawet jeśli ktoś okaza się całkiem niezły na uroku grafiki, to na pewno pozwala go na ziemie teksty Wigglesów. Tego akurat wเบcie nie zabrakło i zapewnia nam was, że rzeliśmy jak dzikie konie, słuchając niezobowiązujących pogaduszek skrzatów.

potrafiła powiedzieć jedynie, że linijka tekstu, jaka miała się pojawić, nie została znaleziona. Tym sposobem musiałem grać całkowicie na ślepo i nawet życliwość 'timu' z Action Plusa (podkładali teksty, jakby ktoś pytał) niewiele pomogła.

Jednak udało mi się nieco grać i muszę powiedzieć, że jestem pod wrażeniem (bardzo pozytywnym).



Ogólnie rzeczą biorąc, oprócz oczywistych problemów związanych z testowaniem wersji beta, jestem bardzo pozytywnie nastawiony do tej gierki. Sądząc z tempa prac (w ciągu dwóch tygodni otrzymaliśmy dwie wersje, każda poprawiona względem poprzedniej), już niedługo wszyscy będą mogli cieszyć się obserwacją poczynań Wigglesów. Co ciekawe - dla niektórych - The Wiggles będzie jedną z pierwszych wyprodukowanych w Europie gier na nową konsole Microsoftu. Prace nad wersją PC i X-Box postępują równolegle, więc jeśli w końcu dojdzie do premiery konsoli, będzie można grać w The Wiggles również i na niej. Nie doszukałem się nigdzie takiej informacji, ale przypuszczam, że będzie możliwa rozgrywka sieciowa między PC a X-Boxem.

Ostatnią optymistyczną informacją powinien być fakt, że dystrybucja The Wiggles w Polsce zajmuje się CD Projekt. Można zatem spodziewać się profesjonalnie spolszczonej i dobrze wydanej gry - mamy nadzieję, że w atrakcyjnej cenie. To jest tytuł, na który naprawdę warto czekać.

Nie Ty rozpocząłeś tę wojnę... Ale Ty musisz ją skończyć!

REAL WAR

AIR LAND SEA

99,90 zł



SINGLE PLAYER
ONLINE MULTIPLAYER
PL

**Szukaj w sklepach
pod koniec
października**

To nie jest tylko gra.
To Prawdziwa Wojna...

Pentagon opracował specjalne algorytmy SI, pozwalające stworzyć najwierniejszą symulację III Wojny Światowej. Na wypadek, gdyby do niej doszło. To właśnie dzięki tym algorytmom, zaimplementowanym w grze REAL WAR, możesz się przekonać, czy nadajesz się na dowódcę sił sprzymierzonych. Niestety tym razem musisz postarać się naprawdę, bo wkrótce Pentagon może Cię potrzebować... ■



Wyłączna dystrybucja w Polsce:
www.lemon-interactive.pl

LEMON
INTERACTIVE





Gamewalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.

Rubryka ta powstała po to, by:

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się tam w stopce (info),
- 3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz – dzięki Gamewalkerowi – możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić waszemu łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło – sprawdźcie sami.



Alien Nations 2

► **Gatunek:** RTS ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** PII 350, 64 MB RAM, Windows 9x, akcelerator min. 4 MB ■ **Grafiśmy na:** Inp. J C450, 192 MB RAM, Windows 98, akcelerator 16 MB RAM
► ...!: cóż, jakkolwiek mogłoby być lepiej, nie było żle



Uwagi:

Mac Abra: Settlers – niesamowity humor – parę fajnych pomysłów. Nieźle! Wszystko po to, żeby pisać adaczek 19 monitorów mogły cieszyć oczy Allor: A posiadacze mniejszych częstotliwości powinny rozważyć ich wymianę. Herr Spiegelmann Eld: Das ist gut geraten aber das Klonen Settlers. Czarny Iwan: Na pewno nie będzie ecie się nudzić. Jedi: Ja się tak nie bawię. Alien to zielone sześć, bo zberają mi kwiaki w ogrodzie!



Arcanum

► **Gatunek:** cRPG ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania minimalne:** Windows 95/98/2000/ME, PII 300 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna 8 MB RAM ■ **Grafiśmy na:** PII 450, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
► ...!: to stanowczo za słaby sprzęt!



Uwagi:

Qn'ic Fallojut – magia dla miłośników galarek pozycja obowiązkowa. Ty ko po to ten real time? Allor: Dla miłośników z mocnym sprzętem i dużym samozaparciem, bo engine jest slabiutki! StrangeOne: No i wygląda to gorzej od Fallojuta... Gem. In: Viel Halas o c... Mal Rix: Coś się tam w tą grę tak uwiązało, ktoś by pomyślał, że to coś ciekawego, a tak przecież nie jest. Czarny Iwan: Ciencie, jak Gern... Herr Spiegelmann Eld: Schweiß! Jak Ty spróbujesz o nasz komendant? Jedi: Hans, czas na jaję kanapki funfokola mamy.



Galan PL

► **Gatunek:** planszowa ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** PII 233, 64 MB RAM, Windows 9x, akcelerator min. 4 MB ■ **Grafiśmy na:** PII 500, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB
► ...!: he, he, he



Uwagi:

Mac Abra: Pograć można, ale zachwytu nie budzi. Smuggler: Planszówka przeniesiona na komputer. StrangeOne: Na długie zimowe wieczory, żeby się jeszcze bardziej czerpały... Herr Spiegelmann Eld: Gra raczej dla szachistów, bo akcji tu nie uświadczycie. Wole demo. Wollensteina: Galan ist eine gute niemiecka Gra! Czarny Iwan: Zasnąłem nad tą gierką. Jedi: Ja, jaaa, pancafaustvolgswagen, ja, jaaa.



eRacer

► **Gatunek:** arcade/sim ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** PII 300, 64 MB RAM, Windows 9x ■ **Grafiśmy na:** PII 500, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB
► ...!: w 1024 na 768 – nie modelowa



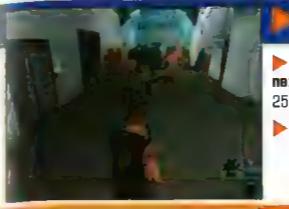
Smuggler: Ja tam się nie znam, ale chłopaki pójmy z zachwytem. J.I.L.T.: Pobawić się można, ale jeździć? Wole moje "porsze" 125p... :)

McDrive: Bez przesad! Gra dobra, ale żeby się specjalnie w kogu zmienić?

Herr Spiegelmann Eld: Ażego kogu? Nie poznaleś po głosie, że to zwyły CH KICK?

Ugly Joe: Koś coś mówił o CZIKACH?

Czarny Iwan: Bardzo czekoladowy. Jedi: Up... down! Up... down! Up... down! Up... down! Podwójny tempo! Podwójny updownupdown!



From Dusk Till Dawn

► **Gatunek:** TPP ■ **Ocena:** 7/10 ■ **Wymagania minimalne:** PII 200, 64 MB RAM, 3D card ■ **Grafiśmy na:** C566, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB
► ...!: slide show przy wielu przeciwnikach



Smuggler: Z filmu został luty, wampiry i sporo leżące, się krwi. Qn'ik: A szkoła bo to jeden z bardziej udanych tworów Rodrigueza. Herr Spiegelmann Eld: Biorąc pod uwagę, że filmowy pierwowzór to dla mnie arcydzieło kinematografii, jestem zniemoczony poziomem gry. Gem. In: A Herr Schwarzer wan ywl w siódym Himmre. Czarny Iwan: Kwisile i soczyste. Zwolennicy czerni będą kontent. Jedi: Jan jest kontent, właśnie przegrywał wylek w nowym baldachimie i będę teraz dusić gumową kaczuszkę.



Hateful Chris

► **Gatunek:** platformówka ■ **Ocena:** 3 ■ **Wymagania minimalne:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4x CD, karta dźwiękowa ■ **Grafiśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2
► ...!: (ta gra nie potrzebuje szybkiego sprzętu)



Smuggler: Niech was zmyli grafika. To na pewno nie jest gra dla dzieci. StrangeOne: Ga, ga? Herr Spiegelmann Eld: Teraz w ciebie, skąd ten nick - StrangeOne. Jak mu słukna dwa latka, to go sobie zmieni. Czarny Iwan: Połecam. Jedi: Jasiu nie kop pana, bo s'ę spocisz.



Incredible Machines...

► **Gatunek:** logiczna ■ **Ocena:** 6- ■ **Wymagania minimalne:** Pentium 90, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4x CD, karta dźwiękowa ■ **Grafiśmy na:** C600, 256 MB RAM, Riva TNT2
► ...!: zgadnijcie :))



Mac Abra: Cóż, jeśli ktoś lubi gry logiczne. StrangeOne: Nawet jeśli nie lubi to zobaczyć powinien – to jest super! Starie, ale jare! Herr Spiegelmann Eld: Heri Komendant, zobaczyć to ly muß der Wolf. Jedi: Koledze eksplopowała głowę na nadmiar myślenia.



Legend of the Prophet... II

► **Gatunek:** przygodówka ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania minimalne:** P223, Windows 98/ME, 64 MB RAM ■ **Grafiśmy na:** C600, 256 MB RAM, Riva TNT2
► ...!: nie miałem powodów do narzekań, ale za szybko było



Mac Abra: Przygodówka jak każda inna. Zachwytu nie budzi. StrangeOne: Jas i większość przygodówek – ale jak ktoś lubi, proszę baroco. Herr Spiegelmann Eld: "Przygodówki są jakieś takie nuuudne. Nie to co Wolf. Lubie se potiegać z miotaczem w łapach, spalić ki-ku Amerykańców..." (z pamiętnika obrońcy bunkra na plaży Omaha). Gem. In: Abenteuer, ja? N e dla mnie. Jedi: E, panie z m ołaczem! Hej! Mogę prosić o ogień? Sędzia: Spalony!!!



Legends of Might & Magic

► **Gatunek:** akcja ■ **Ocena:** 6 ■ **Wymagania minimalne:** P266 64 MB RAM, 16 MB na copalaczu. ■ **Grafiśmy na:** C566, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB
► ...!: bez problemów technicznych

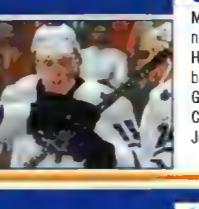


Smuggler: Łupanina. I to niezły dobrze. Mac Abra: Gorsze niż Crusaders of M&M. Qn'ik: W skrótce, WAOK. Wielka Akcja Odcinania Kuponów. StrangeOne: Z tego 3D nieczytelny, ale tu przeszli nawet samych siebie – cienia! Herr Spiegelmann Eld: Her Oberländer racy nicht bluzgać na meine die jkochan producenten. Gem. In: Placz i zgryzanie Zahnen... ;(Czarny Iwan: Brzydkie, nudne, przecie głupie. Jedi: Czerwone, kwadratowe, podłużne

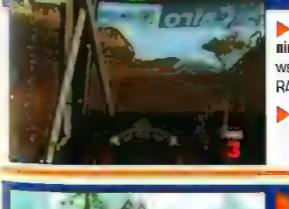


NHL 2002

► **Gatunek:** sportowa ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania minimalne:** P300, 128 MB, Win 9x, akcelerator ■ **Grafiśmy na:** AMD 600, 256 MB RAM, GeForce 2
► ...!: krążek latał tak szybko, jak wyleżały ku a z lufy schmeisse

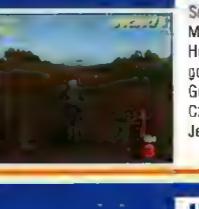


MacDrive: Hokej jak hokej – jak ktoś lubi, to polubi; jak nie lubi, to być może go weźmie, ale nikt nie... ;(Herr Spiegelmann Eld: Wciele, czego brakuje NHL 2002? Latarnia z miotaczem po plaży i bunkrach. Chociaż, gdyby zamieścić kijk mlej schmeisse, to Gem. In: Sporty ele... ,? N e dla mnie. Czarny Iwan: Kilka facetów śliżga się po lodzie. Co za nudny. Jedi: Główny bohater to facet. Czy się utopił w przepłynie?



Paris - Dakar Rally

► **Gatunek:** wyścigówka ■ **Ocena:** 3 ■ **Wymagania minimalne:** P450, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, wskazany akcelerator ■ **Grafiśmy na:** C533, 256 MB RAM, TNT2 32 MB
► ...!: miejscowościach



Smuggler: Dziękuję, postój. MacDrive: Nie wszystko złoto, co ma cztery kółka. Herr Spiegelmann Eld: A to dlatego, że nie można bronić plaży przed aliantami. Co to za gra, gdzie nie można strzelać? Gem. In: Szczęście? Zmierzona licencja... Czarny Iwan: Kilka aut jadzie po płasku. Co za nudny. Jedi: A ruszyć cztery i lecieć i pobiegać zmasiast wozy z tłustymi tykami samochodami! Smuggler: Popłynij po Parku Jurajskim + Carn vores. Niestrzelne! StrangeOne: Znaczy się sensacje to owszem wywołać może, ale żałobowe. Herr Spiegelmann Eld: Clekawie, ile pocisków ze schmelzera potrzeba by ukatupić dinozaura? Gem. In: Zależy, kto strzela. Czarny Iwan: Kilka dinozaurów biega po lesie. Co za nudny. Jedi: Ja propozycję: ułucz zezreć. J.I.L.T.: A czym są stawne? Smuggler: Te na pewno nie. Tak jak gra



Primal Prey

► **Gatunek:** shooter ■ **Ocena:** 1 ■ **Wymagania minimalne:** PII 350, WIN 95/98/2000, 64 MB RAM ■ **Grafiśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2
► ...!: jak uawyliwiplodok



Smuggler: Popłynij po Parku Jurajskim + Carn vores. Niestrzelne! StrangeOne: Znaczy się sensacje to owszem wywołać może, ale żałobowe. Herr Spiegelmann Eld: Clekawie, ile pocisków ze schmelzera potrzeba by ukatupić dinozaura? Gem. In: Zależy, kto strzela. Czarny Iwan: Kilka dinozaurów biega po lesie. Co za nudny. Jedi: Ja propozycję: ułucz zezreć. J.I.L.T.: A czym są stawne? Smuggler: Te na pewno nie. Tak jak gra


► Red Faction

► **Gatunek:** FPP ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania minimalne:** P-2 400, 64 MB, akcelerator 8 MB ■ **Grałiśmy na:** AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2
► ...: rozbite szyby rozpryskiwały się w błyskawicznym tempie


Uwagi:

Smuggler: Niam, niam
Mac Abr: Qnde, nie przepadam za FPP, a to m'się bardzo spodobało
StrangeOne: Rozpryskujące się szyby rulez!
Allor: Przebijanie się przez ściany rulez!
McDrive: Rulez, rulez Eeee... znaczy się RF Rulez!
Herr Spiegelmann Eld: Cudna gra, a wie Wolf chyba będzie jeszcze lepszy
Gemini: Leute, ta gra kostel nr 50 złotych! Do sklepów marszczierem march!
Jedi: Zadnych problemów. Dobijać gurnowym kurczakami!


► Schism... PL

► **Gatunek:** przygodówka ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** P333, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/ME DirectX 8 ■ **Grałiśmy na:** C600, 256 MB RAM
► ...: zero zaataków


Uwagi:

Mac Abr: Dla fanów Myst - obowiązkowe.
Ugly Joe: Bazaar efektowne pod względem wizualnym... ale zagadki niesamowicie zakręcone
Smuggler: Ko dobrze mieć Dużo Wnych Dni - na ukończenie...
Allor: No i dobrze mieć dużo mokrych ręczników - na okładkę. Czasami naprawią się przydają!
Herr Spiegelmann Eld: A ma pan pozytyw schme ssera, bo miotacz zostałem w wycinku, a tu m'się hamerykańcy pońią dźwiątki... oknaki!
Jedi: Spa id! Hans! Biegaj po m'otacz i powiedz fijerowi, że wychodzimy się zabawić!


► Steel Panthers World at War

► **Gatunek:** strategia ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Win 9x ■ **Grałiśmy na:** C933, 256 MB RAM
► ...: a jak mogło być? :)


Uwagi:

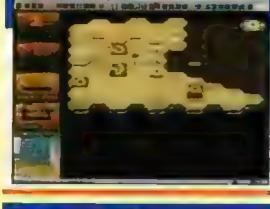
Mac Abr: W skrócie - założenia z SP eng ne z SP2 + megakampania. A gra jest za darmo!
Bombar
StrangeOne: Znaczy się, tylko gra za darmo - bomby niesię... brak
Herr Spiegelmann Eld: Nie fajne, bo jest II wojna światowa w eczny Wehrmacht... ale... brak sekus u liniuju SP z kolo jk, jaką się ustawia za sprawą Wo fa
Gemini: Eld radzę - widać wraca, a coż Mac Abr - wybierz się ep'e, na dłużuji spacer...
Smuggler: Proszę o kartę win rzadu!)


► Tajemniczy świat Might & Magic

► **Gatunek:** strategia ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania minimalne:** P233, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4x CD ■ **Grałiśmy na:** AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2
► ...: bez żadnych "ale"


Uwagi:

Mac Abr: Dla fanów herosów pozycja obowiązkowa.
Smuggler: Ale, moim zdaniem, zaraz Crusaders mogli dać jakiś pack albo herosów 2?
Qn'ik: Jednak to wszystko to tylko preludium do Heroes IV. Drzy... e narody, bo ta gra może wstrząsnąć światem
StrangeOne: Taaa... wszyscy zawyją na samą myśl o nowej akcji odcinaną kuponów...
Herr Spiegelmann Eld: Nawr m'się tylko pod lufę, heretyku, a pożal, esz swych herzez...
Gemini: Mam, mam, czarne pudełko s.o. sobie u mnie w domku na półceczce...
Jedi: A ja nie mam, przeanalizowałam m'. Irabanta na różowo


► Tobruk'41

► **Gatunek:** strategia ■ **Ocena:** 4 ■ **Wymagania minimalne:** P133, 32 MB RAM ■ **Grałiśmy na:** C600, 256 MB RAM
► ...: zasuwając jak Rommel w... jego najlepszych czasach!


Uwagi:

Mac Abr: Hardcore'ow stratezoi będą zadowoleni, a reszta graczy raczej nie
StrangeOne: Chyba że w hardcore'ow będą m'eli coś lepszego do roboty - zresztą już na spełnione, bo Desert Rals
Herr Spiegelmann Eld: Hej, hardcorewiec, lep ej wylacz tą stronę, bo ogiadem e pornografiil
dzięcięcej jest kara ne...
Smuggler: To chyba jednak było jakiś an me...
Czarny Iwan: Co za nudny.
Jedi: Strategicznie się nie wypowiem, ale ' tak macie w zęby


► Teon Car PL

► **Gatunek:** arcade ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Windows 9x, 2K akcelerator min. 4 MB ■ **Grałiśmy na:** PII 500, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB
► ...: i-de-al-rie!


Uwagi:

Smuggler: Zabawnej Pierwszy raz... udało m'się zrobić korkociąg samochodem...
Qn'ik: Bond, uz n i take rzeczy wyrównać.
StrangeOne: Ale to alego, że m'ali pewność, iż za parę akc. i dostan e zmenn ka...
Czarny Iwan: Tony radości. Gdyby mozna jeszcze było zrobić c'miązgę jak w Carmageddonie
Ech, marzenia
Jedi: Kelner! Jeszcze jedną hostessę proszę


► Traffic Giant Gold

► **Gatunek:** sim/ekonomiczny ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Win 9x ■ **Grałiśmy na:** C366, 256 MB RAM
► ...: niczym pospieszny autobus


Uwagi:

Mac Abr: Kto w działy TG, ten w'e wszystko. Kto nie widział, a chciałby się pobawić w zarządzanie komuną kującą w dużym mieście, nie będzie żałował zakupu
Qn'ik: Brakuje tu możliwości 'ingerowania w rozwój, urbanistyczny miasta (poza wybieranem budynków), ale Traffic w cała [czy posiada dyrektora MPK jest wo na?]
McDrive: I w końcu, przestan e norzeć o spółkującej się autobusy - a przynajmniej, będzie wiadziała, dlaczego...
Jedi: Zawsze byłem fanem kierowców autobusów...
Ugly Joe: Wiemy, wiemy, tycz przysto...nych brunetów... sta e dzwon q do redakcji


► Watchmaker

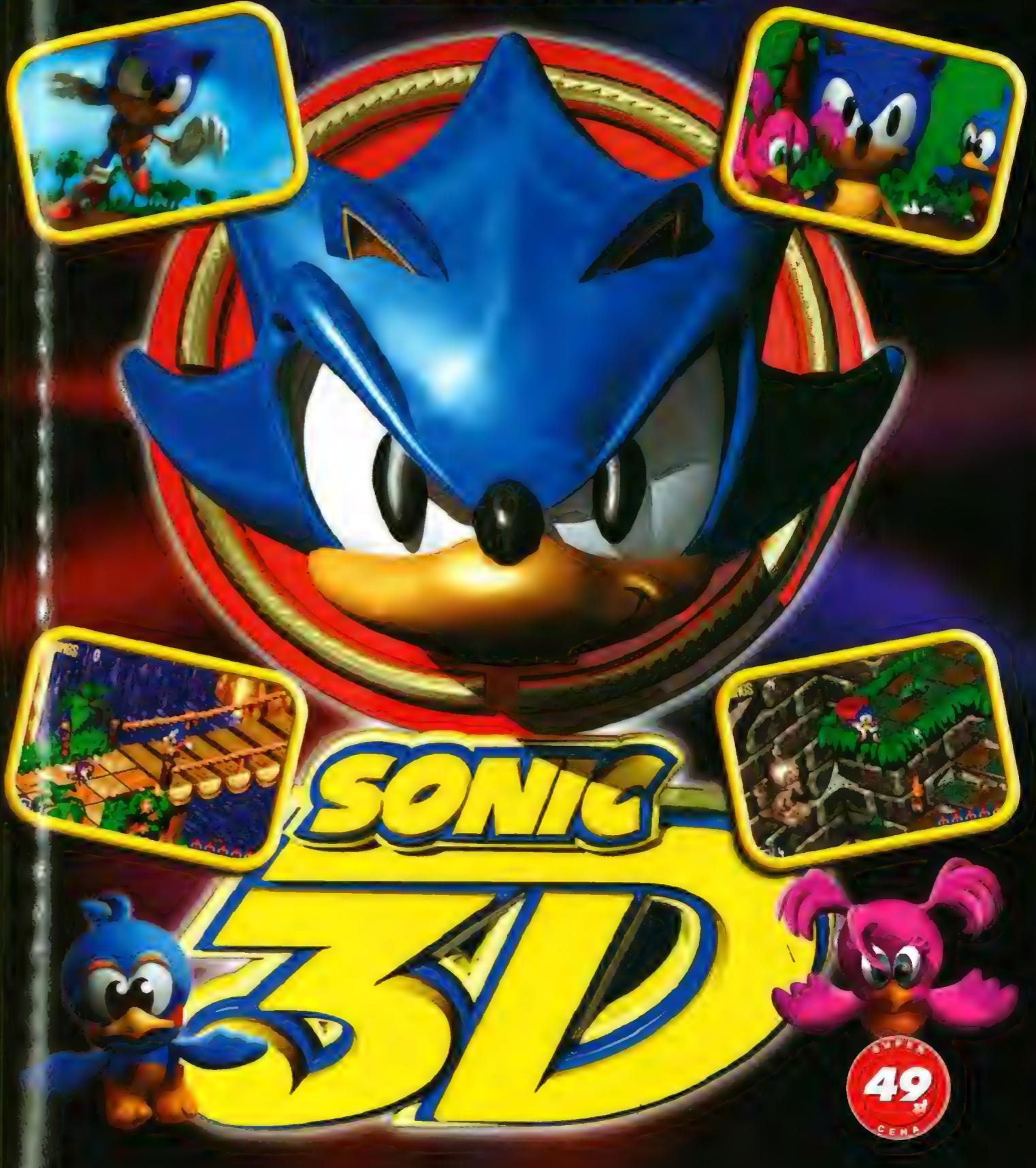
► **Gatunek:** przygodówka ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania minimalne:** PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX, akcelerator ■ **Grałiśmy na:** C600, 256 MB RAM, GeForce 2
► ...: żadnych problemów


Uwagi:

Mac Abr: Trochę przygodówki, trochę horroru i grafa 3D. Nawe, n'eile, nie powiem
Ugly Joe: Tylik stworzył jakies tak e... d... wne. Przyjmij e' pięk, s'ię nie przywyle
Allor: Ale jak ktoś lubi przygodówk... to przywyle a'ak nie lubi - i tak nie zagra, nie?
Herr Spiegelmann Eld: Nicht schiessen, nicht schiessen... Zaraz, to nie la gra. A e w Wo fie też tylik... podłożony ładunek wybuchowy
Jedi: Jeszcze raz poproszę pierogi, tylko tym razem nie rusz e, bo ja'keś takie małe

PS Redakcja przeprasza wszystkich Niemców (szczególnie tych w forcie) za poziom naszej niemieczyny :). Informujemy też, że wielokrotnie wspomniane tu demo Return to Castle Wolfenstein (tzn. aktualna wersja) nie może być zamieszczane na ŻADNYM Cover CD. :).

BIEGNIJ W ŚNIEGU, DESZCU I WE MGŁE, ROZPRAW SIĘ RAZ NA ZAWSZE Z DR. ROBOTNIKIEM I ZDOBĄDŹ SZMARAGDY CHAOSU



Niesamowite tempo gry, siedem zwariowanych poziomów, tajemne przejścia, pułapki i czyniące na każdym kroku nieobliczalne roboty. A to wszystko w scenerii bajecznie kolorowej Wyspy Flików.

Gangsters
ORGANIZED CRIME

...IT'S TAKEN!

EIDOS

REAL POWER IS NEVER GIVEN... IT'S TAKEN...

www.eidostime.com

Na 300 stronach między innymi ujrzymy:

PIERWSZY POLSKI ANIME GUIDE
(alfabetyczny, szczegółowy spis WSZYSTKICH anime wydanych i pokazanych w Polsce przez ostatnie 30 lat!)

ALFABETYczNY SPIS ARTYKUŁÓW Z KAWAII (od pierwszego numeru!)

HAYAO MIYAZAKI I JEGO FILMY
(życia legenda japońskiej animacji!)

SPIS ATAKÓW "SAILOR MOON"
(jedyny kompletny!)

...i wiele innych niespodzianek - sprawdź sam!

EIDOS

OKŁADKI NA CD

Kawaii

KOMPENDIUM KAWAII 3

WSPANIAŁY PREZENT
DLA KAŻDEGO FANA!

KOMPENDIUM KAWAII 3

**W SPRZEDAŻY JUŻ
NA MIKOŁAJA 2001!**

Na 300 stronach między innymi ujrzymy:

PIERWSZY POLSKI ANIME GUIDE
(alfabetyczny, szczegółowy spis WSZYSTKICH anime wydanych i pokazanych w Polsce przez ostatnie 30 lat!)

ALFABETYczNY SPIS ARTYKUŁÓW Z KAWAII (od pierwszego numeru!)

HAYAO MIYAZAKI I JEGO FILMY
(życia legenda japońskiej animacji!)

SPIS ATAKÓW "SAILOR MOON"
(jedyny kompletny!)

Ubranko na miarę

UNAS DOSTANIESZ WIECEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

TYLKO U NAS:

- Przy zamówieniu powyżej 99 zł WYSYŁKA GRATIS
- Stale koszty wysyłki: 7 zł
- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłane w solidnym opakowaniu
- Do każdej przesyłki dodajemy aktualny katalog

DUAL SPEED DRIVE Technologia Force Feedback PC/PSX
279 zł

współpracuje z komputerami PC oraz konsolami PS / PS2
wykorzystuje protokół Force Feedback
15 programowalnych przycisków
palcowymiarowe pedały gazu i hamulca oraz manetka zmiany biegów i hamulec rejsowy
regulacja nachylenia oraz głębokości kolumny kierownicy
1 rok gwarancji

POLECAMY

FIFA 2002 + POLSKIE DRUŻINY
129 zł

HARRY POTTER Gra niespodzianka i portfelik gratis
129 zł

COMMANDOS 2 Pełna wersja gier Warcraft i Warcraft Tycoon
Bilety do firmowych portfelek gratis
129 zł

AKCESORIA LOGITECH

WingMan® Force 3D
339 zł

WingMan® Attack
109 zł

WingMan® Precision™ Gamepad
69 zł

AKCESORIA MEDIATECH

Pc Smart Pad
39 zł

Super Racer
79 zł

Pc Dual Shock
99 zł

Sklep internetowy
WWW.TOMSOFT.COM.PL

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 10 do 18

UWAGA: Nowy adres i numery telefonów, klientów z Warszawy i okolic zapraszamy do odwiedzenia naszego blura:
ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa, tel. (22) 636 90 24,
(601) 282 363, fax: (22) 831 84 10, e-mail: tomssoft@tomssoft.com.pl

Zadzwoni, prześlemy bezpłatny katalog, lub złoż zamówienie przez internet a będzie to droga otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT AUTORYZOWANY PARTNER im GROUP

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

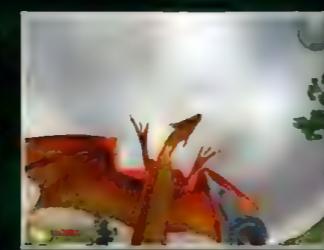
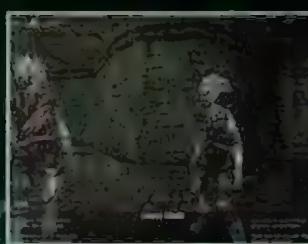
WSZYSTKIE PRODUKTY POSIADAJĄ 12 MIESIECZNA GWARANCJE

Legends of Might & Magic

Czarny Iwan

Cykł *Might & Magic* od lat znany jest wielbicielom na całym świecie. Właściwie jest to cała rodzina gier, bo obok klasyka RPG, czyli *Might & Magic* (ostatnio miał swoją ósmą odsłonę), mamy też strategię *Heroes of Might & Magic* (we wrześniu premiera czwartej części) i przygodę w postaci *Crusaders of M&M*. Brakowało więc tylko gry z pogranicza akcji i FPP/TPP. Właśnie nad czymś takim w New World Computing od długiego czasu pracowano.

Początkowo miało to być raczej moe RPG z elementami akcji. Zephram Dagrath pragnie zdobyć magiczny artefakt, który umożliwi pochód w czasie. Zephram wykorzystał nieobecność prawowitego króla Rodrika, który rozczy wojsnę na odległych rubieżach, aby zrealizować swoje niewłe plany. Chce posłużyć się magiczną maszyną po to, aby zmienić bieg przeszłości i samemu zasięć na tronie. Jedynym, który może mu się przeciwstawić, jest syn Rodrika, książę Goldwyn, który przejrztał Zephrama. Książę poznal także wizję i przepowiednie tajemniczego czarodzieja. Dzięki nim wie, że walka nie toczy się tylko o tron. Zmiana w stuleciu czasu zapoczątkuje bowiem kataklizm, który ostatecznie doprowadzi do unicestwienia świata. Powstrzymanie Zephrama jest równoznaczne z uratowaniem świata. Aby tego dokonać, graczy posłużą się sześciosobową drużyną, której zadaniem będzie odnaleźć potężne artefakty, pokonać sojuszników i sługę Zephrama, Degrada.



Sword in stone przypomina trochę quakaowego

Capture the Flag. Na planszy znajduje się ukryty miecz, który odbiera i zaniesie w określone miejsce. W wersji offline - bez sieci. W sieci grało się znośnie, chociaż i tak od Counter Strike'a i LoL of M&M dzieli przepaść (jeśli chodzi o grywalność).

Slay the Dragon - należy zabić smoka, który panuje się w krainie Zespołu, który pierwsze ukamipi bestię wygrywa.

Rescue the Warlord - tryb podobny jako do Escort the Warlord. Grający dzieli się na dwie drużyny. Jedna próbuje ocalić księżniczkę i doprowadzić ją do domu, a druga stara się im przeszkodzić.

Przez kilka dni edycja rozbierała rynki i jekami zabijała.

Wygląda trochę jak...



GATUNEK: Akcja 3D



mich jest dostępnych dla wszystkich bohaterów. Poza tym każdy dysponuje jedną, która może nosić tylko on.

Z likwidowaniem każdego przeciwnika i wykonanie zadania dostajemy ciekie dukaty. Ilość złota zależy od klasy przeciwnika. Oczywiście że małego krewiozerczego pająka dostaniemy znacznie mniej niż za maga wysokiej klasy. Inną sprawą, że pokonać tego ostatniego nie jest łatwo. Aby zwiększyć swoje szanse, trzeba zakupić za otrzymane złoto nową broń, lepszą broń lub magiczny napój, który ucini bohatera niewrażliwym na magiczny atak. Dodatkowe przedmioty podzielone są na trzy kategorie: zbroje, broń, eliksiry i magiczne zwoje.

Grafa i dźwięki to rzeczy, które miały być na bardzo wysokim poziomie. Wiele obiecywaliśmy sobie po nowym silniku Lithtech 2.0. Efekt jaki osiągnęto, nie odróżnia jednak wrażenia. Bardzo ładna grafika w menuach, niezłe intro i świetna muzyka nie poprawiają zauważalnie nastroju. Unreal Tournament czy Team Fortress Classic to były gry, które interesującymi się nie miały *Legends of M&M*.

Z wizytą w sali tortur



Stary, nie tam sę. To nie potrafi drugi!



Szybko, pomocy - głowa mi pęka!



Co ma wisieć, nie utonię.



Co mnie strzyka w kościach!

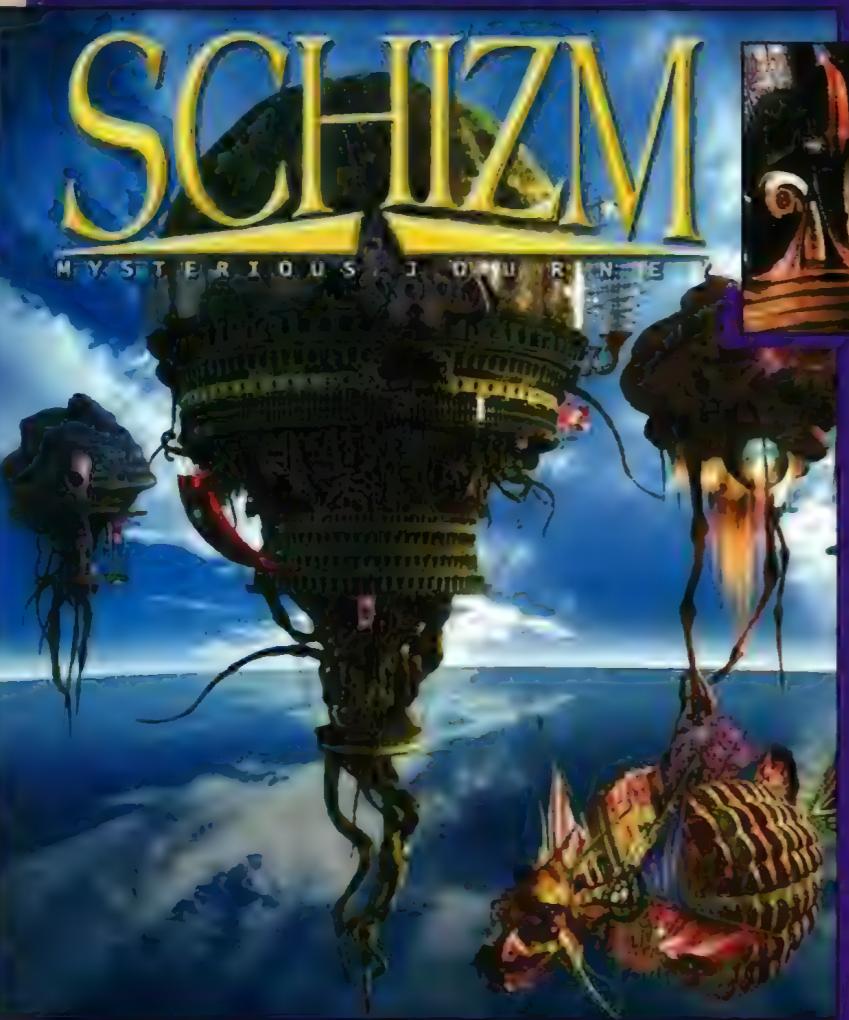


Mamy jeszcze jedno wlecie miejsce!

6

Producent: New World Computing ■ Dystrybutor: 3DO Company ■ Internet: www.3do.com
■ Wymagania: P 266 64 MB RAM, 16 MB na dopasowanie ■ Akcelerator: tak
■ ponad 50 nowych potworów oraz kilka znanych z poprzednich gier tej serii
■ nowe umiejętności, czary i specjalne zbroń pojawiające się w mapie
zwiększenia się poziomu postaci ■ Sześć klas postaci - każda z innymi ci drak
Lerystykami i umiejętnościami i dobrą muzyką w menu
■ przeciwnicy grywa nośc ■ średnie projekty lokacji ■ taka sobie grafika

Oczekiwania mają to do siebie, że się spełniają albo nie. Na grę Schizm czekałem od roku, obryzgając z niecierpliwością paznokcie, a gdy się dowiedziałem, że do recenzji dostał ją Allor, wyszedłem z siebie i stanąłem obok. Ponieważ jestem wystarczająco przykry w pojedynkę, podzieliło to na Szefa (Oby Żyt Wiecznie) piorunując. Nie musiałem mu nawet składać propozycji nie do odrzucenia ("Jak nie dostanę tej gry do recenzji, to zaśpiewam Międzynarodówkę").



Trzeba wam bowiem wiedzieć, że mój śpiew potrafi zdziałać cuda (ziemia pęka, zwierzęta w panice wieją, gdzie pieprz rośnie, ludzie mdleją albo masowo zapisują się do różnych partii politycznych, a przeróżne gimbusy wdrapują się na przydrożne drzewa. W kilku przypadkach zanotowano także zbiorowe zatrucia pokarmowe). Bez dalszych ceregieli dostałem Schizma w łapy...

El General Magnifico

Id razu powiem, że do recenzji dostałem wejście na DVD, więc może część moich uwag trafi w próżnie, bo nie jest jeszcze tak, by w Polsce DVD zblądliło pod strzechy. Co więcej, ta wersja to krążek tłoczyły obustronne, a dokładniej rzeczą biorąc - wersja DVD ma ponad 8,5 GB objętości.

Schizm to gra przygodowa, której akcja dzieje się na tajemniczej planecie Argilus. Zaczynasz ją od wprowadzenia, w którym dwoje młodocianych ksenologów po powrocie na Ziemię udzielały wywiadu telewizyjnego. Wiesz więc, że misja się powiodła, bo wróciłeś i pokazano ich w te ewizj. To trochę tak, jakby przy wejściu do kina na film kryminalny biletler ci powiedział, żebyś się nie martwił, bo zbrodniarz zostaje schwytany. Ale niech tam. Nie każdy lubi być zaskakowany.

W roku 2083 po odkryciu planety Argilus wylądowali na niej pierwsi ludzie. Ku swemu niezmiernemu zaskoczeniu znaleźli na niej miasta, instalacje przemysłowe, latające statki - wszystko sprawne, gotowe do użytku i... opuszczone. jakby mieszkańcy Argilusa ni z gruchy, ni z pietruchy postanowili przenieść się w niebyt (ub odbył). O ile w

GATUNEK: ADVENTURE

przypadku wraku "Mary Celeste" można w gruncie rzeczy założyć, że wszyscy pasażerowie wraz z załogą wykonały skok na głowę w fale oceanu (pytanie, dlaczego to uczynili, jest już pytaniem mniejszego kalibru), o tyle przypuszczenie, że to samo zrobiły mieszkańców całej planety, kłoci się z zdrowym rozsądkiem (powinny gdzieś zostać jakieś trupy!). Co ciekawsze, wystane na planetę zespoły naukowe, które osiedliły się tam w specjalnie do tego celu skonstruowanych bazach, po czterech miesiącach też umilkły. W grze będzieš animował dwójkę

Schizm to gra przygodowa, prezentowana z perspektywy pierwszej osoby (FPP), oparta o prerenderowaną grafikę 3D (cokolwiek by to znaczyło). O jej rozmiarach najlepiej świadczą następujące liczby: 969 (liczba miejsc, w których możesz wykonać pełny obrót o 360 stopni). Podczas każdego obrotu możesz się zatrzymać w jednej z 8 pozycji - choć niekiedy możesz mieć z tym trudności - i z każdego miejsca możesz wyjść w kilku kierunkach), 490 (w tylu miejscach możesz wykonać obrót nie tylko w płaszczyźnie poziomej, ale i w pionie), 204 (liczba obiektów, do których możesz się zbliżyć); 1050 (liczba miejsc, z których możesz obejrzeć rozmaitą animację). 193 (animacje nie posuwające

kilka kompletów sztucznych szczeć (ostatnie zafundowały mi Naczelnego, O.Z.W.), miałem w kilku miejscach spore sekły z ruszeniem naprzód. Za to kiedy grę się popchnie... to nic, tylko siedzieć i podziwiać animacje.

Podejrzewam, że pisząc powyższe, nie do końca minałem się z prawdą - widziałem już przypadki, kiedy niektóre firmy (Wanadoo) publikowały gry, podając od razu na kompaktie adres internetowy, pod którym można było znaleźć porady albo rozwiązanie wszystkich zagadek dotyczących gry. Zagadki w Schizmie są nie tylko trudne, ale mają jeszcze tę cechę, że nie bardziej się da do nich podejść logicznie. Trzeba po prostu próbować, próbować i próbować. No ale, jako się rzekło: na Argilusie mamy do czynienia z tworami obcej cywilizacji i dwa dodane do dwu nie muszą w sumie dawać czterech.

Schizm to gra przygodowa, prezentowana z perspektywy pierwszej osoby (FPP), oparta o prerenderowaną grafikę 3D.

Na użytek gracza twórcy opracowali prosty interfejs, o którym można rzec, że jest bardzo wygodny i niemal intuicyjny. Istnieje też możliwość zapisu gry w dowolnym momencie (dodam, że dokonywanego bardzo szybko, co też jest zaletą - bywają gry, w przypadku których uruchomim w sztywnej opcji SAVE albo LOAD, można się udało np. do fazienki i zrobić małe co nieco, zanim komp się upora z zadaniem). Dla porządku dodam, że przewidziano też opcję wyświetlania zapisów, co jest dla mnie dość istotne, gdyż jako wychowanek cywilizacji śródziemnomorskiej jestem wzrokowcem i lepiej zapamiętać to, co zobaczę.

Na zakończenie dodam jedno, że gra nie jest tania, bo 99 zł to nienajmniej, ale warta swojej ceny. Uruchomisz ją od pierwszych chwil będziesz pod wrażeniem niezwykle sugestynie stworzonego klimatu gry. Graficznie opracowano ją bez zarzutu - może mógłby jej sprostać MYST III, ale za bardzo bym na to nie stawił. Znaczomie opracowane szczegółowe animacje sprawią, że mimo woli zaczynasz myśleć o wszystkim jak o "swojej" przygodzie. Godnym uwagi jest chwyt pozwalający na zmianę bonera - jeżeli utkniesz w jednym miejscu, możesz spokojnie uruchomić drugą postać i podjąć próbę wyjaśnienia tamtejże innej, i (wisienna na szczycie tortu, jak mawiał Guybrush Treepwood) trzeba przyznać, że w grze jest owo coś, co nas zmusza do ponownego uruchomienia komputera, choćby po to, by obejrzeć urokliwe krajobrazy wyczarowane przez wyobraźnię twórców z firmy Avalon.

LPS. Dzięki uprzejmości ludzi w wrocławskiego oddziału Englek Megastore w Rynku udało mi się obejrzeć 1 wersję na CD. Jest dokładnie taka sama jak wersja na DVD, tyle że instalacja gry trwa znacznie dłużej. W praktyce możesz na nią stracić do kilkunastu minut, jako że program instalacyjny żąda od ciebie kolejnych pięciu płyt, a każdą gryzie przez "czas jakis". Podczas gry nie zauważym natomiast żadnych różnic pomiędzy edycją DVD i CD. Przy czym, oczywiście zaznaczam, w wersji CD grałem nie za dugo. Więc taki stan rzeczy wcale nie musi być regułą.

8

Producent: LK AVALON Multimedia ■ Dystributor: LK AVALON Multimedia ■ Internet: www.lavalon.com ■ Wymagania: A333 MHz, 32 MB RAM, 300 MB wolnej na HDD, Win 95/98/2000/me, karta dźwiękowa, DirectX 8 ■ Akcelerator: wskazany

■ doskonale opracowana grafika ■ gdybym miał ocenić tylko grafikę, dalszym grze 10 punktów ■ dobrze pomysłana historia

■ wysok stopień komplikacji zagadek ■ igrzącą w niektórych miejscach oprawa muzyczna



pilotów statku zaopatrzeniowego, którzy również lądują na planecie wbrew swojemu. Oboje trafiają w różne ciekawe miejsca - co samo w sobie jest założeniem dość interesującym, bo wystarczy pomyśleć, że aktualnie na Ziemi żyje około 6 miliardów ludzi, ale szansę, z przypadkowo spadającym z orbity obiektem wywiązuje na przykład pod wieżą w Pizie, a drugi na otisku Kennedy'ego w Nowym Jorku byłyby raczej nikłe. Ale może się czepiam. Tak więc dwójka bohaterów ląduje na powierzchni Argilusa i od tej chwili gra jest twoja.

Na samym wstępnie godzi się rzec, że wygląd głównych bohaterów nie jest zbyt przekonujący, i o ile twórcy wykazali się barokową wyobraźnią przy kreowaniu nieziemskiej architektury, krajobrazów lub wytworów technologii (a raczej biotechnologii), to odnoszę wrażenie, że cywilizacja na Argu usiądzie się w kierunku bliższym naszej, o tyle ziemska moda nie zmieniła się za bardzo. Czarno ubrani bohaterowie w strasznymi gąbami (o saperlaudy kandy, ależ takim butem można by przypiąć!) mogą niezupełnie oddać przypuszczalny wygląd naszych dość dalekich potomków (jeżeli nie wierzyce, to wyobraźcie sobie, jak by wyglądał dzisiejszy dresiarz w latach 20-tych ubiegłego wieku, na przykład na gonitwach konnych w Ascott). Ale pozwólmy skorzystać twórcom z dobrodzieszcza wątpliwości.



akcji naprzód, a tylko "uśliczniające" grę i wreszcie 173 (czas trwania - w minutach - wszystkich animacji odtwarzanych bardzo płynnie: 25 klatek na sekundę). I tuż dodatkowy szczęśliwy numer - 69 :).

Podobno, jak zapewniają twórcy programu, Schizm sprzedał się do 15 krajów, czym można wytlumaczyć niesynchroniczność ruchów warg mówiących i treści wypowiedzi - nie da się tego samego powiedzieć tak samo po japońsku i po polsku (choć na przykład zdanie: "Hulali po polu i pili kakao" to czysty hawajski, prawda?).

Gra ma znakomicie opracowaną grafikę. Wszystko wygląda niezwykle realistycznie, przy czym grafikom udała się rzecz niebyvale trudna - wszystko, na co się natykają bohaterowie gry, wygląda dostatecznie obco i niezwykle na tyle, by uwierzyć, że akcja dzieje się poza Ziemią, a jednocześnie nie ma trudności ze zrozumieniem przeznaczenia wielu przedmiotów - co może sporo powiedzieć o ich użytkownikach - na przykład o ich rozmiarach (mrówka za nic w świecie nie mogłaby się domyślić, o czego służy zwykła fizyka).

Osobna sprawa to dźwięki. Gra oferuje ogromne bogactwo przestrzennych efektów dźwiękowych, na które bacznie powinieneś zwracać uwagę, bo mogą niekiedy decydować o trafności rozwiązania problemu. Co jakiś czas, będąc się z tobą usiłowały skontaktować członkowie grupy naukowców, którzy udzielają porad naszej parze bohaterów - niesię, najczęściej te porady są osobiście zakłócane i ozumiesza je nie w pełni. Użytkownicy dźwiękowych akceleratorów 3D będą mogli nareszecz nacieszyć się swoim sprzętem, bo twórcom udało się stworzyć jakby przestrzeń krajobrazu planety. Wszystkiemu towarzyszy niezbędna natrętna, ale w miarę obco brzmiąca muzyka, podkreślająca niezwykły klimat gry.

I teraz o tym, co tygrysy lubią najbardziej, czyli o grywalności. Ta jest wietna... a nawet powiem więcej: taka sobie. Mam usilne wrażenie, że est to kolejna gra, której bez porządkowej solucji nie ruszysz. Jest to prawda, którą warto potraktować "gleblej i na szerszym podłożu". Otóż loszenie się do wniosku, że twórcy gry dzielą się na dwie kategorie: takich, co chcą graczy dostarczyć nieliczej zabawy, i tych drugich, które zamiast pierwsieli byli choćby ci, co zrobili grę Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Wszystko, ale to wszystkie informacje otrzymujesz w czasie gry i nie możesz się skarżyć, że zostałeś okopony. Wyciągając logiczną wnioskę z zebranych wskazówek doprowadzasz grę do końca. Twórcy Schizma poszli nieco inną drogą - mieli do tego zasadnicze logiczne prawo, bo przecież dwoje bohaterów ponosią się w kręgu obcej cywilizacji. Obca cywilizacja kieruje się własną logiką - stąd rozwiązywanie kolejnych problemów przed jakimi będąstawili nasi bohaterowie, w niektórych momentach może być kłopotliwe. Może się mylić, ale ja sam, który na grach przygodowych zjadłem już



Tobruk - to słowo wywołuje szybsze bicie serca każdego Polaka, którego choć trochę obchodzi historia. W obronie tego portowego miasta brała bowiem udział nasza Samodzielna Brygada Strzelców Karpackich pod dowództwem Stanisława Kopańskiego. Choćż na obsadzonym przez Polaków odcinku frontu toczyły się najczęstsze walki, dzielnie odpierali oni ataki wroga, zadając mu znaczne straty. Wydarzenia te miały miejsce od sierpnia do grudnia 1941 r. Zachęcony perspektywą przeniesienia się w tamte czasy, sięgając po strategię turową Tobruk '41. Niestety, czekało mnie rozczarowanie.

■ Pepin Krootki

Panzer Campaigns

System menu pozwalający na wybór strony konfliktu oraz ustawienie podstawowych opcji gry jako żywo przypominający ten zastosowany w Western Front i jego pojazdówce. Jakież więc było moje zdziwienie, gdy ujrzałem właściwą mapę strategiczną, która prezentowała się o wiele gorzej niż w produktach Talonsoftu. W sumie spełnia ona podstawowe wymagania stawiane tego typu grze, ale... No właśnie. Jest pewne "ale". Już po kilku minutach gry miałem uczucie, jakbym cofnął się w czasie o jakieś dziesięć lat. Tobruk '41 wygląda jak jedna z gier serii V for Victory w prawie niezmienionej formie. Tylko że V for Victory przedstawiało się chyba odrobinkę lepiej, i to wiele lat temu. A i grało się znacznie przyjemniej, o czym później.

Obszar działań możemy oglądać jako płaską powierzchnię, a także w ujęciu izometrycznym. Pod względem graficznym oba tryby wolały o pomstę do nieba. Pustynia wygląda jak szary placik w kolorze nie powiem czego (kazdemu z nas zdarzyło się kiedyś w to wejdzieć...) A przecież słowo "pustynia" może opisywać kilka różnorodnych typów krajobrazu (jest przecież pustyna kamienista, skały, wydmy itp.). Tylko że w grze tego nie widać. Natkniemy się wprawdzie tu i ówdzie na heks pokryty stertą kamieni czy kępą drzew, ale i tak nie zmienia to zbytnio żałosnego wrażenia początkowego. Nicco lepiej od izometrycznej prezentuje się "dwuwymiarowa" wersja mapy. Także i ona nie wytrzymuje konfrontacji z zamieszczonymi na płytce prawdziwymi mapami w formacie .BMP (ciekawe po co, żeby denerwować ludzi? Kiedy się je przez chwilę postudiuje, za nic już nie chce się wracać do gry, gdzie czeka heksagonalna sieczka), ale można już

na to patrzeć. Generalnie, im większa skala, w jakiej śledzimy wydarzenia, tym lepiej.

Jednostki zobrazowano za pomocą "żetonów" opatrzonych stosownymi symbolami sztabowymi. Jeśli kogoś nie pawi odgadywanie, co oznaczają te wszystkie koperty i kwadraciki, może sobie włączyć graficzne zobrazowanie jednostek, niewiele to jednak pomoże. Każdy pierwszy raz dokonałem tej operacji, wcale nie zauważyłem różnicy. I grze myśl przemknęło mi nawet, że ta opcja w ogóle nie działa. Gdy jednak bliżej przyjrzałem się heksom, stwierdziłem, że kreski i koperty rzeczywiście ustąpiły miejscu różnokolorowym kropkom. Dopuszka zaś gdy niemal dotknąłem nosem monitora, kropki zamieniły się w ciężarówkę, działa, czołgi... Wszystko tak małe, że niemal niemożliwe do rozróżnienia (i to w 800 x 600 na 15 monitorze). Działy to tym bardziej, że wewnątrz heksów jest dość miejsca, by przynajmniej dwukrotnie powiększyć te symbole. Rozmaite efekty graficzne towarzyszące walkom i przesuwaniu oddziałów można porównywać chyba tylko do takich superprodukcji jak Saper z Windows 3.1 (Co by nie mówić, to gra ta odniosła niebywały sukces komercyjny - swego czasu była zainstalowana na większości komputerów.) Działy trzymają klasę reszty oprawy. Powtarzających się do znudzenia motyw kanonów przywołuje na myśl rodzinne oglądanie telewizji po obiedzie składającym się z fasolką po bretonsku i bobu. Już lepiej wyłączyć fonie i zapuścić sobie w tle jakąś płytę (co nie jest trudne, gdyż gra działa w trybie okienkowym).

Przy takiej oprawie i typowej dla strategii turowych rozgrywce, polegającej na długotrwałym przesuwaniu symboli po mapie. Tobruk '41 wymaga od gracza nie lada wyobraźni i samozaparcia. Równie dobrze można bazgrolić patykem w piasku, wyobrażając sobie prawdziwe czołgi... Ale przedże grafika to nie wszystko, zwłaszcza w turówkach. Liczy się to co, co sprawia, że pot leje się nam z czoła jak prawdziwemu dowódcy. Niestety, jeśli ta gra przyprawi kogos o sidome poty, to raczej ze względu na mało intuicyjne, toporne sterowanie. Szczególnie deinerujące jest przesuwanie jednostek kiedy kilka z nich okupuje jeden heks. Trzeba się nieźle naklikać, by zaznaczyć interesujący nas oddział i go przemieszczyć. Nawet tak, wydawały się, prozaiczne sprawy jak scrollowanie mapy po przesunięciu kursora myszy do krawędzi ekranu trzeba sobie włączyć w odpowiednim menu.

Niewiele można za to zarzuć samej treści gry. Znajdziemy tu wsparcie powietrzne i artyleryjskie, opcję pozwalającą kilku jednostkom szturmować ten sam heks jednocześnie (niwelując to niektóre

GATUNEK: STRATEGIA



braki turówk' w stosunku do gier czasu rzeczywistego) oraz praktycznie wszystkie inne oferowane przez tego typu gry atrakcje, z edytorem włączając. Rozgrywka toczy się na szczeblu kompanii i batalionu.



Podczas trwającej dwie godziny (czasu gry) turu możemy w dowolnej kolejności przemieszczać jednostki i ostrzeliwać przeciwnika. Ten zaś, nie czekając na swoją turę, odgrywa się morderczym ogniem obronnym.



Nowością jest Lepszenie systemu dostarczania jednostkom zaopatrzenia (paliwa, amunicji itp.). Jak pamiętamy, w dwóch pierwszych częściach "Panzer Campaigns" dostawy przychodzą z umownego punktu, umieszczonego gdzieś za krawędzią obszaru działań. Jedynym zmartwieniem gracza było dbanie, by własne linie zaopatrzeniowe, prowadzące do tego punktu, były bezpieczne - i modląc się, aby komputer generował losowo w miarę dobre wartości dostaw. W trzeciej części (Charków '42) system wzbogacono o wirtualne ciężarówki przewożące zapasy. Tobruk '41 wprowadza zupełnie nową jakość, dzięki umieszczeniu na mapie baz zaopatrzeniowych, których skuteczność determinuje zasięgi i pojemność ciężarówek (oraz oczywiście czynniki losowe, jak np. pogoda). Po każdorazowym dokonaniu uzupełnienia, stan magazynowy w takiej bazie ulega uszczupleniu. Najbardziej kuszącą za strategicznego punktu widzenia jest możliwość zniszczenia, a nawet przejęcia i wykorzystania wrogich magazynów. Mogą one w takim wypadku służyć za punkt zaczepienia dla posuwających się naprzód oddziałów (na pustyni dostarczanie paliwa dla szybko przeruchanych jednostek pancernych stanowi poważny problem).

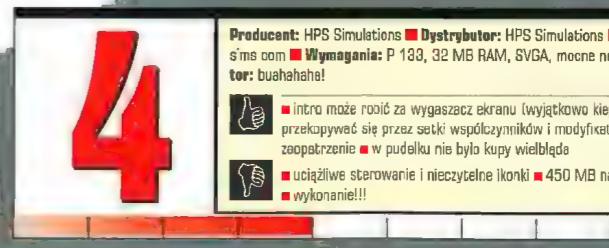
Gra zawiera pięćdziesiąt jeden scenariuszy i siedem miniaturowych kampanii. Niewielu zapaleniów ponarżało więc na brak zajęcia, a jakby nawet zawsze można pomóczyć edytorem.

Należałoby jeszcze napisać o sprawie niejednokrotnie kluczowej dla hardcore'owych strategów, a mianowicie odwzorowaniu realiów historycznych. Pod tym względem John Tiller, którego należy posiadać o pełnienie gry, stanął na wysokości zadania. Oprócz jednostek niemieckich, brytyjskich oraz włoskich spośród tury Francuzów, Australijczyków, a nawet Hindusów. Są oczywiście i nasi chłopcy. W czasie gry napotkujemy na taką jednostkę jak sztab polskiego dowódcy. Szkoda tylko, że zdjęcie S. Kopańskiego jest tak ciemne, że nie sposób rozpoznać na nim jego twarzy. Moją dumę narodową troszkę zranił też fakt, że ponad wszystkimi polskimi oddziałami powiewa "Union Jack". To, że Brygada Karpacka wchodziła w skład brytyjskiej ósmej armii, nie usprawiedliwia faktu, że można było się z nią tak obejść.

Wiele już o Tobruk '41 napisałem. Zdecydowanie za wiele. "Koncz wąs, wstydź się oszczędź" - cieszy się na usta. Gra ta zbliża się do maksimum możliwości strategicznych turowki, jednocześnie osiągając absolutne minimum możliwości graficznych (i zajmując około

450 MB na płytce). Chronicznie brakuje klimatu. Gdzie to totally zniszczono miasto, którego każdy centymetr kwadratowy znajdował się pod ogniem ciężkiej niemieckiej artylerii? Gdzie dynamika i napięcie towarzyszące rajdom "harcowników"? Gdzie osławione "tobruckie patrole"? Rozumiem, że gra operuje o wiele szerszą, strategiczną perspektywą, ale jest przez to nudna jak flaki z olejem. Jak już koniecznie chcecie dowodzić w Afryce, to już lepiej zainteresujcie się odpowiednimi scenariuszami w Western Front. A w przyszłości, kto wie, może doczekamy się Close Combat w Afryce? Ach marzenia...

Zdaje sobie sprawę, że recenzję tę czyta grono zwolenników tzw. "purytańskich strategii", którzy zapewne obruszą się widząc koncową ocenę (bo inni pewnie już dawno zapomnieli o tej stronie). Powiedzmy sobie szczerze. Mamy rok dwa tysiące pierwszy. A w podobne gry graliśmy już przecież dziesięć lat temu (tylko że wtedy zajmowały na wyżej kilka dyskietek, a nie ponad 2/3 płyty). Tobruk '41 to nic innego jak drobiazgowe i dość toporne przeniesienie na ekran komputera klasycznej gry planszowej, jaką kupimy w każdej sklepie harcerzkiej.



Producent: HPS Simulations ■ Dystrybutor: HPS Simulations ■ Internet: www.hps-sims.com ■ Wymagania: P 133, 32 MB RAM, SVGA, mocne nerwy... ■ Akcelerator: buhahehe!

- Intro może robić za wygaszacz ekranu (wyjątkowo kiepski) ■ jak ktoś lubi przekupywać się przez sektki współczesników i modyfikatorów... ■ Ulepszone zaopatrzenie ■ w pudelku nie było kupy wieloblada
- uciążliwe sterowanie i nieczytelne ikony ■ 450 MB na CD? Wolne żarty! ■ wykonyanie!!!



GATUNEK: Sportówka

ELD "RavenClaw"

Wydawać by się mogło, że zaledwie kilka numerów temu pisałem recenzję NHL 2001, a tymczasem w słoneczny sierpienowy dzień zostałem powiadomiony, że mam się udać do siedziby IM Group w celu przetestowania wersji opatrzonej cyferekami 2002. Przebyłem zatem kilkaset kilometrów, by zagrać w moją ulubioną sportówkę, a następnie zrelacjonować wam moje wrażenia ze starcia z nową odsłoną przeboju EA Sports.



Przynajmniej się, że do gry w NHL 2002 pierwszy raz w historii tej serii podszedłem "na zimno", bez dreszczyku emocji. Miałem bowiem świeżo w pamięci kilkogodzinną grę w NHL 2002 podczas prezentacji FIFA 2002 w Paryżu. Owa sesja nie wywarła na mnie zbyt dobrego wrażenia, choć mogłem mieć jakąś nadzieję na poprawienie tego stanu rzeczy, jako że gra była wówczas ukończona w 70%. Minęły dwa miesiące i trafiła mi się okazja zagrania w ukończony produkt. Te dwa miesiące programiści dobrze wykorzystali, aczkolwiek nadal nie mogę oprzeć się wrażeniu, iż oczekiwałem czegoś więcej.

Nic nowego? Bynajmniej nie spodziewałem się ujrzeć w menu głównym. Bo co nowego można wymyślić w symulacji hokeja? Marzy zatem następujące, doskonale znane tryby rozgrywki: mecz towarzyski, sezon, tryb kariery, play off, konkurs rzutów karnych i turniej. Żadnych zmian nie zanotowałem też w liczbie zespołów NHL oraz drużyn narodowych występujących w NHL 2002. Nadal jest ich odpowiednio trzydzieści i dwadzie-

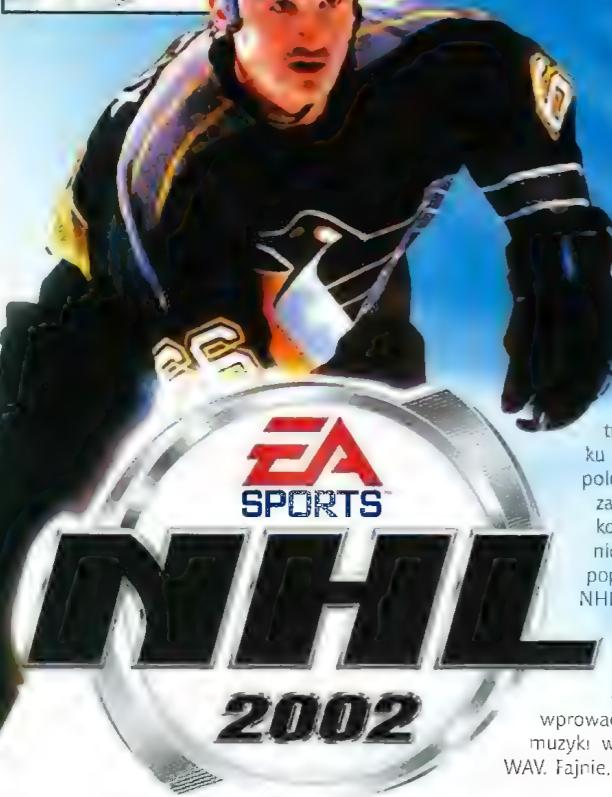


Po raz kolejny panowie z EA Sports udowadniają, że są w swoim fachów najlepsi, choć jednak spoczęli chyba w dużym stopniu na laurach i NHL 2002 trochę zawodzi. Może by tak sobie zrobić rok przerwy i powrócić z nowymi pomysłami?

ścia. O ile wybrać możemy któryś z dobrze już znanych trybów, to w przypadku eycatora mamy pełne pole do popisu. Zespoły, zawodnicy... co się tylko zachce, można zmienić, dodać, stworzyć. W poprzednich odsłonach NHL nie mieliśmy aż tak bogatego edytora, i to ni si podoba, bo istnieje nawet opcja pozwalająca na wprowadzenie do gry własnej muzyki w formacie MP3 lub WAV. Fajnie, że jest tak rozbudo-



Wielki Mario strzela bramkę.



Czary mary, weź kij do ręki...

ny jest trudniejszy, a jednocześnie oznacza więcej punktów za wykonanie zadania. Po uzbieraniu odpowiedniej ilości punktów możemy sobie zafundować karty zawodników, dzięki którym nasi nokeści będą, powiedzmy, szybciej "edzić", popisać się większą skutecznością, czy lepiej im pojedzie blokowanie strzałów rywala. Tak jak już pisałem, wydaje się to niesłychanie skompikowane, ale jak sami przekonacie się grając, nie taki diabeł straszny. Moje pytanie brzmi jednak: po co tak właściwie te bonusy? Czy koniecznie jest zamienianie, jak by nie było, doskonałej symulacji nokeja w zręcznościówkę rodem z konsoli? Na to musicie znaleźć odpowiedź sami, a ja o siebie powiem, iż opcja NHL Cards w zasadzie mi nie przeszkadza, ale też i nie widzę powodów do zachwytów.

Druga nowa ikona w sferze rozgrywki jest kamera o nazwie Breakaway Cam. Niektórym pewnie się ten trik spodoba, innym - tak jak mi - nie za bardzo. Kamera ta aktywna się w momencie, gdy napastnik gracza wychodzi na pozycję sam na sam z goletem przeciwnika. Wówczas bez względu na to, z jakiego punktu widzenia oglądamy się, kamera zmienia swe ustawienia na takie, dzięki którym namy wrażenie, jakobyśmy faktycznie znaleźliśmy się przed bramkarzem. Przyznam się, że to rozwiązanie trochę mnie na początku dekoncentrowało, nagle zmieniało się widok, a do tego ciężko było ocenić



niewielkie zmiany niestety zaszyły również w samej rozgrywce. W zasadzie pojawiły się tylko dwie trzy nowinki, które w dodatku niespecjalnie pozytywnie wpływają na grę. Pierwsza z nich to bonusy nazwane przez autorów NHL Cards. Działanie ich jest teoretycznie trochę skomplikowane, i ciężko jest je wyjaśnić, ale postaram się to zrobić w kilku zdaniach. Jeśli nie zrozumiecie, to pretensje proszę kierować do producenta, za całte zamortowanie tak banalnej rzeczy jak bonusy. Pólega to na tym, że podczas meczu powinniśmy wykonać pewne zadania, np. należąc w czasie jednej tercji strzelić trzy bramki, któryś z dwóch podopiecznych ma ustroić hat tricka, bramkarz ma zaliczyć shootout i tym podobne hockeckie. NHL Cards podał elono na trzy poziomy i jak się łatwo zorientować, każdy kolej-



odległość od gole. Przypuszczam, że podobne problemy będzie miało wielu graczy. Z czasem jednak przywyklem, strzelając nawet kilka takich efektownych bramek, ale nadal nie potrafię się ustosunkować do Breakaway Cam. Chyba jednak wole nor malny obraz kamery bez takiego udzielenia.

Trzecią zmianą w stosunku do poprzednich części NHL jest tzw. Emotion Meter, czyli wskaźnik ukazujący stan emocjonalny za-



Czary mary, weź kij do ręki...



Człowiek z pudelka

Mario Lemieux
Pozycja: Center
Numer Jersey: 66
Data urodzenia: 5 października 1965
Miejsce urodzenia: Montreal

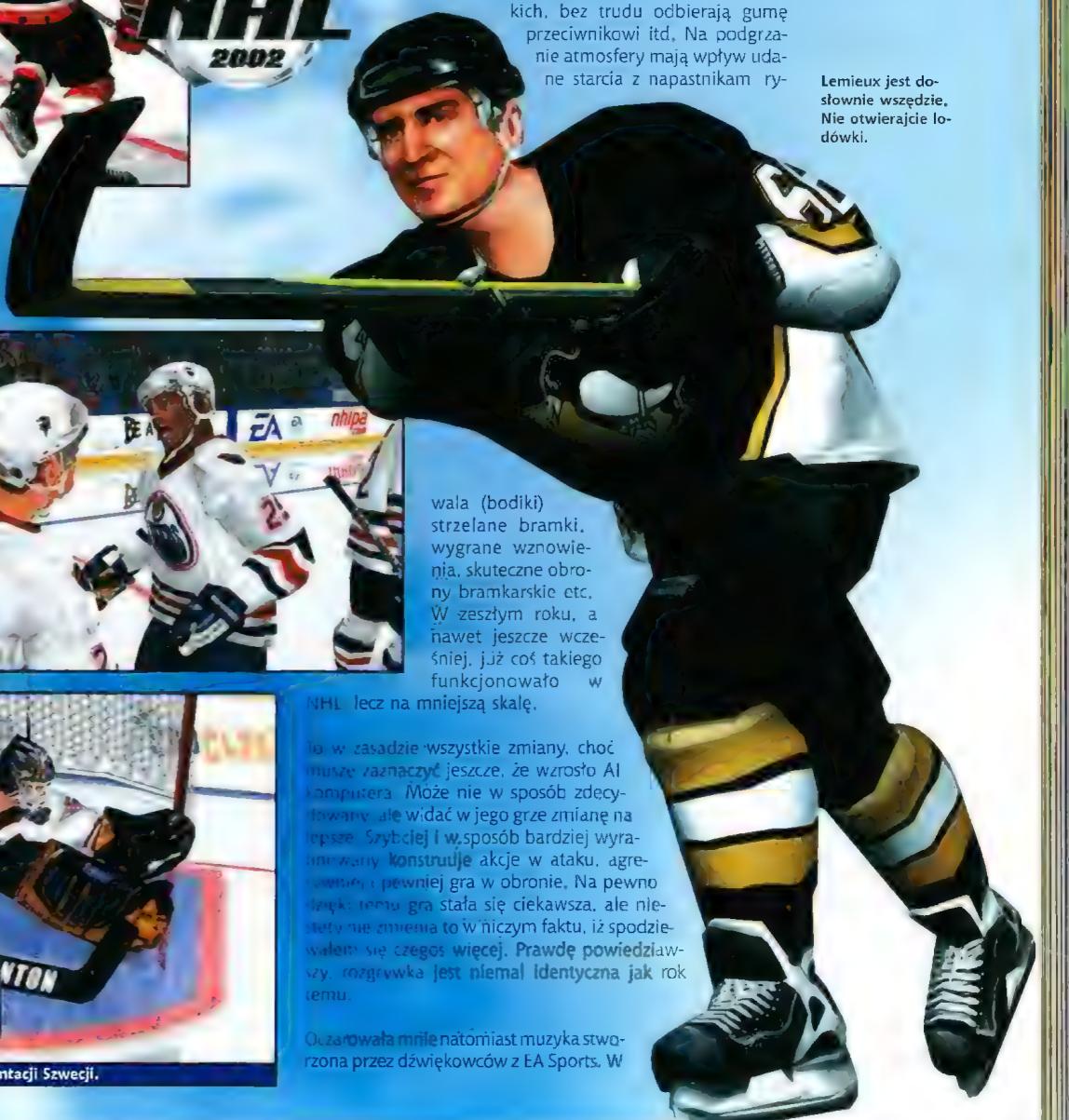
Jeden z największych hokeistów w historii NHL, obecnie właściciel klubu Pittsburgh Penguins. W grudniu zeszłego roku powrócił na taflę po trzydziestoletniej przerwie spowodowanej walką z ciężką chorobą. Najważniejsze osiągnięcia:

- szesnasty tytuł strzelców NHL w dziesięciu sezonach zdobywając ponad 100 punktów w punktacji kanadyjskiej
- dwukrotny mistrz NHL z Pingwinami
- pięć razy wybierany do pierwszej, piątki A Star
- siedem lat w historii, który przekroczył barierę 600 bramek w NHL
- 49 razy wyczynił hat trick (2 miejsce)
- laureat Calder Trophy dla najlepszego rookie w 1984 roku
- jego rekord to 199 punktów w sezonie (85 bramek i 114 asyst)
- trzeci hokeista w historii, który dorobił się ponad 100 asyst w sezonie
- zdobył w jednym sezonie 85 bramek, co jest trzecim wynikiem w NHL

wodników obu drużyn. Wiedząmo, że naładowani adrenalina nogi i kciuki lepiej grają,

łatwiej dochodzą do sytuacji strzeleckich, bez trudu odbierają gumę przeciwnikowi itd. Na podgrzanie atmosfery mają wpływ udane starcia z napastnikami ry-

Lemieux jest dosłownie wszędzie. Nie otwierajcie lodówki.



wala (bodiki) strzelan bramki, wygrane wznowienia, skuteczne obrony bramkarskie etc. W zeszłym roku, a nawet jeszcze wcześniej, już coś takiego funkcjonowało w NHL, lecz na mniejszą skalę.

Io w zasadzie wszystkie zmiany, choć muszę zaanegować jeszcze, że wzrosło AI komputera. Może nie w sposób zdecydowany, ale widać w jego grze zmianę na lepsze. Szybciej i w sposób bardziej wyrafinowany konstruuje akcje w ataku, agresywniej i pewniej gra w obronie. Na pewno jednak ten rok gra stała się ciekawsza, ale niechtem nie zmienia to w życzonym fakcie, iż spodziewałem się czegoś więcej. Prawdę powiedziałbym, rozgrywka jest niemal identyczna jak rok temu.

Ozajowała mnie natomiast muzyka stworzona przez dźwiękowców z EA Sports. W

Mario Lemieux w liczbach**Sezon regularny**

Sezon	Drużyna	Gry	Gole	Asysty	Punkty
1984-1985	Penguins	73	43	57	100
1985-1986	Penguins	79	48	93	141
1986-1987	Penguins	63	54	53	107
1987-1988	Penguins	77	70	98	168
1988-1989	Penguins	76	85	114	199
1989-1990	Penguins	59	45	78	123
1990-1991	Penguins	26	19	26	45
1991-1992	Penguins	64	44	87	131
1992-1993	Penguins	60	69	91	160
1993-1994	Penguins	22	17	20	37
1995-1996	Penguins	70	69	92	161
1996-1997	Penguins	76	50	72	122
2000-2001	Penguins	43	35	41	76
Razem		788	648	922	1570

Play offs

Sezon	Drużyna	Gry	Gole	Asysty	Punkty
1988-1989	Penguins	11	12	7	19
1990-1991	Penguins	23	16	28	44
1991-1992	Penguins	15	16	18	34
1992-1993	Penguins	11	9	10	18
1993-1994	Penguins	6	43	7	2
1995-1996	Penguins	18	11	16	27
1996-1997	Penguins	5	3	3	6
2000-2001	Penguins	18	6	11	17
Razem		107	76	96	172

zesłym roku był to podaż do największy minus NHL 2001, bowiem ówczesny soundtrack niewiele miał wspólnego z "NHL music", jak popularnie określa się za Oceanem muzykę tworzoną z myślą o hokejowej lidze. W tym roku powróciła jednak energiczna, mocna rockowa muza i jak dla mnie, jest to najlepszy soundtrack w dziejach NHL. Jeden przebój goni drugi, podnosząc ciśnienie krwi i ładując akumulatory. Po takiej dawce muzy nawet najgroźniejszy przeciwnik nie jest straszny. Kolejna niespodzianka dla audiofilów jest z pewnością obecność nowego komentatora - Dona Taylora, który tworzy duet z weteranem Jimem Hughsonem. Bardzo dobrze wypadła takie połączenie rutyn z "nowością". Klasa pana Jima Hughsona jest niepowtarzalna, ale przyjemnie jest posłuchać kogoś z nowymi pomysłami i słowictwem.

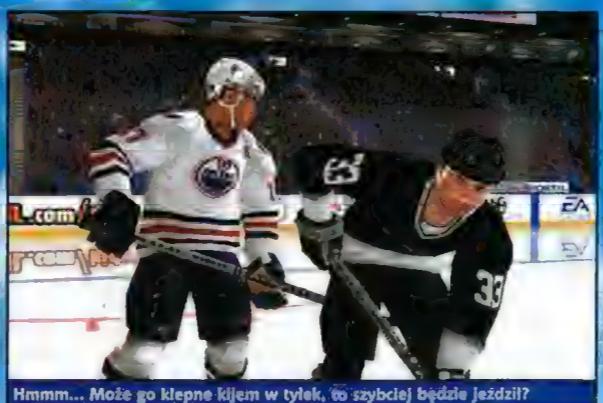


to nie udało się uniknąć tradycyjnie wpadek w postaci chociażby przenikania hokeistów przez bandy, gdy wchodzą do boksu lub wędrują na ławkę kari. Kończąc omawianie walorów technicznych pragnę podkreślić wręcz genialną możliwość dowolnego skonfigurowania gry. W zadnej grze nie spotkałem się chyba z tak wielką ilością opcji pozwalających na to, aby ustawić dosłownie wszystko, co ma bezpośredni lub pośredni wpływ na wydarzenia na lodowej taflie.

Jestem ciekaw, ile szmaltu zarabia EA Sports na serii NHL? Wielki sporo, skoro na pudełku NHL 2002 pojawił się sam Mario Lemieux. Nawet w naszym kraju, który jest hokejowym za... zaściankiem, NHL jest jedną z najpopularniejszych sportów, to co dopiero mówić o wynikach sprzedazy w Kanadzie czy USA. Problem w tym, że - jak dla mnie - seria NHL zatrzymała się na edycji 2000, która była wielkim przełomem. Od tamtego czasu zmiany są



liśmi żadnej rewolucji społecznej, a ponownie ze zmianą grafiki była idealna, graczy nie mieli szansy się wyrwać. Jeżelibyśmy wyczekiwali jedynie dwie kosmetyczne poprawki. Pierwsza to wroszka ulepszona animacja hokeistów. Wiedząc że trudno w to uwierzyć, lecz przynajmniej z jeszcze większą gracją i realizmem. Po drugie, programiści popracowali trochę dłużej nad publicznością w halach. Nie zdziwić się zatem, gdy Uprzytyle ludzi w bluzach z logo EA Sports zasiadających na krzesłach. Cóż, reklama dźwignią handlu - che, che, che. Mówiąc jednak poważnie, to na zbliżeniach kamer widać, jak kibice (jeśli tak można określić "hamburgerzjadaczy") grzecznie zasiadających na trybunach cieszą się ze zdobytych bramek lub złoszczą, gdy drużynie gospodarzy nie idzie. Jak zwykle nie brakuje także dżesiątków czy nawet setek zblizień zawodników podczas przerw w grze i efektownych powtórek, ale mimo



Hmm... Może go klepne kijem w tylek, to szybcie będzie jeździł!

kosmetyczne, ledwie dostrzegalne, a dla laika wręcz niezauważalne. Moim zdaniem, EA Sports przez jeden sezon powinno sobie odpuścić NHL i w roku kolejnym obdarzyć wygóldzonych graczy dzielkiem, które powali na kolana tak jak NHL 2000. Wiem, że są to marzenia siedmię głowy, lecz nie widzę sensu wypuszczania gry, której największą nowością są uaktualnione składy. Zresztą i tak są one przeterminowane, bowiem do najbardziej spektakularnych transferów w NHL dochodzi wówczas, gdy kolejna edycja gry trafia już na półki sklepowe. Przykład? W tym roku niech to będzie Lindros (Flayers - Rangers) i Yashin (Senators - Islanders). Tyle chłodnym okiem recenzenta, a jako fanatyk NHL mam do powiedzenia tylko tyle: DO SKLEPÓW PO NHL 2002, AŁE MIGIEM!!!

9

Producent: EA Sports ■ Dystrybutor: Im Group tel. (022) 6422766
■ Internet: <http://www.easports.com> ■ Wymagania: P300 64 MB RAM, WIN 98/2000 ■ Akcelerator: wymagany (8 MB)

- zdecydowanie najlepsza muzyka w historii NH - jak zwykle spora gry-wałość ■ bardzo dobry edytor ■ kom gra trochę lepiej
- w zasadzie żadnych większych zmian ■ nieaktualne składy

INFO

Czary mary, weź kij do ręki...

SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE

W PUDEŁKU:

- 1 DVD ROM
- 5 płyt CD
- mapa Argilusa
- Instrukcja obsługi
- poradnik
 - cel misji
 - porady
 - opisy postaci

REAH

Reah DVD w pełnej polskiej wersji językowej!
8 GB świetnej przygody!
Jedna z najlepszych polskich gier przygodowych w nowym wydaniu.
Musisz ją mieć!

Gra dostępna również w wersji CD na 6 płytach!

Cena detaliczna tylko 59 zł.

Nareszcie jest! Po ponad dwóch latach pracy przedstawiamy polską superprodukcję "SCHIZM: Prawdziwe Wyzwanie".
Stworzyliśmy już 15 wersji językowych aby tajemnicę planety Argilus mogli odkryć mieszkańcy wszystkich kontynentów Ziemi. Teraz czas na Ciebie - czy sprotasz wyzwaniu?

JUŻ W SPRZEDAŻY **cena 99,90**

Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon otrzymasz dodatkowo kolekcjonerskie wydanie audio CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!

Zamówienia wysyłkowe: LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2, tel. (+17) 856 99 12, email: zakupy@lkavalon.com

www.lkavalon.com www.schizm.com

Steel Panthers

World at War



GATUNEK: Strategia

Mac Adra

Steel Panthers, Steel Panthers, Steel Panthers! Te słowa brzmią dla mnie jak muzyka. Są jak źródlana woda dla spragnionego, jak pierwsze takty V symfonii Beethovena dla melomana, jak poczułek dla zakochanego, jak werdykt: "niewinny!" dla oskarżonego. Może to i głupio brzmi, ale taka jest prawda i wstydzić się tego nie mam zamaru. Bo czemu mam się wstydzić, że udało mi się trafić na grę życia, na grę, w której tnę (minimum raz w tygodniu) od roku 1995 i która nie znudzi mi się (oby!) nigdy?

I u sie nie powiniemie śmiać, tu powiniemie zazdrościć, panowie "ja-tam-się-byle-czym-nie-jarzą". Bo nikt, kto nie był kiedyś zakerchany do szalenstwa, nie będzie wiedział, czym naprawdę jest miłość. A ja wiem, wiem, co znaczy "zakochać się w grze".

A coż to za gra? Otoż jest to turowa strategia, której akcja rozgrywa się na wszelkich możliwych frontach II wojny światowej (marginalem dotyczy też wydarzeń poprzedzających wybuch wojny - vide: wojna domowa w Hiszpanii czy starcia rosyjsko-japońskie w Mandżurii). Do wyboru misje solowe i kampanie, tutajże multiplayery dla 2 osób (tzn. gra via poczta elektroniczna), tutajże edytor i "battle" - czyli bitwa na określonych przez nas zasadach (od daty, po wybór stron i ich użrojenie).



Niemiecka kolumna pancerna. Francja, rok 1944. Jeszcze nie wiedzą, że w następnej turze nadleżą moje Typhoony.

Jak się okazuje, cykl Steel Panthers nie tylko żyje, ale też poddany został bardzo korzystnej mutacji. Z jednej strony, powrócił do korzeni; z drugiej - został wzbogacony o wiele ciekawych rozwiązań. W efekcie powstała gra, którą powinien mieć w kolekcji każdy strateg.

cos więcej niż batalion. Ale gdy kierujesz swoje kilka czołgów pod ogień przeciwnika i skończysz o na karku od pięciu dziesiątków, i kosztujących od pancerza pocisków, a ty wypatrujesz, skąd te sukinkoty prowadzą ostrzał, by odwrócić się do nich frontem, tam gdzie pancerz najgrubszego, i odpierać je ogniem... Tak, to ja rozumiem!

To jest właśnie Steel Panthers

Nie tylko ja nielegim jej ukochałem. Primo - w Niegocie można usiąść bez problemu siedem tysięcy (TYSIĘCY!) dodatkowych misji dla tej gry (także mamy grubie ponad 1000 w SP2). Secundo - pozostały dwie kolejne części SP (plus nowe dodatki). Niestety kiedy kolejno zaczęły być stawiane, otoże SP2 - zgodnie z nazwą - zaczęły od 1945 po współczesności porobiła mi się, choć nie w taki jak SP to już SP 3, czyli ponownie II wojna, ale z mocno zmienionymi zasadami i gorszą (dla mnie) grafiką, sprawiła, że z westchnieniem połowiem na cykl Steel Panther krzyżek. Uzależnione, że twórcy zabrnęli w ślepy zaokę.

Myliłem się!

Uffff. Ten baardzo dług wstęp powstał po to, by wprowadzić was w odpowiedni nastroj - zebiście zrozumieли stan ducha, w jakim piszę tę recenzję. Bo oto jesteśmy świadkami cuda - zmartwychwstania, rezykacji, wskrzeszenia... chociaż nie. Może raczej powinniśmy użyć słowa: SKŁONOWANIA Steel Panthers. Jej autorzy spisknęli się z bliżej mi (dotąd) nieznane firmą Matrix Games i wydali klon Steel Panthers. Nazwali go Steel Panthers World at War. Właściwie określenie "klon" teraz nie jest do końca scisłe. Klon to przecież coś, co jest identyczne z pierwowzorem. A SPWaW, choć bardzo podobna do SP, jej klonem jednak nie jest.

Czym zatem jest? Otoż jest miksem SP i SP 2, wzbożyciony o parę lekkich pomysłów. SPWaW to misje w realach II wojny światowej, ale na engine SP2. Prawie wolalbym raczej upatrywać silnik pierwszej części SP, gdyż jak dla mnie był to ideal. No ale o gustach się nie dyskutuje. Może być i ten z SP 2. Ubolewam tylko, że z inniej

Engine oferuje tylko i wyłącznie grafikę 2D, oprawa muzyczna jest raczej miserka, dźwięk lepiej, ale i tak przeciętny. Al i rzeczywiście, realism - też. A grafika - hm, 256 kolorów, zero cut-scenek (tyle licząc paru krótkich sekwencji dokumentalnych). Tak, naprawdę to nie bardzo jest się czym zachwycać. Takich gier było mnóstwo i w międzyczasie powstało jeszcze więcej. A jednak akurat ta gra (innej powala). Czemu? Tego do końca sam nie wiem. Analizując na zimno raz ze sporą części mojej koncentruje się na użyciu broni pancernej (niemieckie tygrysy, Pantery, rosyjskie IS i T-34... już się ślinię...), a bron pancerna w II wojnie to akurat moj komik hobby, pasja itd. Dwa, że SP nie jest tak naprawdę gra strategiczna, a taktyczna. A mnie nie bawi przesuwanie dywizji pancernych palcem po mapie. Tu, w grze, rzadko kiedy mamy do dyspozycji



Wittman & spółka dokonują rzezi brytyjskiego regimentu pancernego.



Choc wolać encyklopédie sprzętu z SP, to i ta jest godna poleceńia. Chocby dlatego, że jest dużo obszerniejsza.

Lecz wróćmy na kurs. Gierka choć teraz bez najmniejszego problemu pod Windows (SP była gma DOSowa, która startowała w przedwcz. pod Windą, w oknie DOSa, ale czasem mogła mieć problemy malej wprawnym lub bardziej doświadczonym userom). A jako że pozwala przy stałym do brym 2D (skrz. Bieg, lejówka) porównać turową gra strategiczną, która nieco wygląda w 3D, gdzie 3D ma sens, m. Combat Mission. Turowe strategie, tak jak przygodówki, powinny się użycia dalszych wymiarów, to gra pojedzie na naprawdę cienkim spręcie. Sam gralem w SP jeszcze na 486-66 z 16 MB pamięcią. Przypuszczam, że SPWaW nie wymaga wiele więcej.

Ponowniąc ogólnie oryginalną SP i SPWaW stwierdzam z satysfakcją, że dawny duch gry nie uległ. Tak, żadny (czy raczej - nadal?) jest to ta stara, dobrą gierka, za którą dalmby się posiekać i która bez wahania wzięliby na bestialną wypę. Jednocześnie poprawiono w niej małe burzki, które urytwoły (z lekka) w SP. Najbardziej cieszy mnie, że w ramach tzw. "opportunity fire" nasz przyjaciółczy czołg nie grzeje jak głupi w każdą wrogą jednostkę, która tylko wchodzi w jego zasięg. Nie, teraz grzecznie daje nam szansę trafienia w dany obiekt i my sami decydujemy, czy warto się na zajść, i z czego jej przyłożyć. Dzięki temu unikamy bardzo frustrującej sytuacji typu: nasz Tygrys najpierw martwi wszystkie przypadające na turę punkty ostrzału np. na zwalczanie pocisków pieprznych lekkich transporterów czy pojazdów zwalnia, a potem, gdy już jest bezbronny, pojawia się np. ciężkie (zofia Rosjan, a my, hm, możemy się tylko modlić, żeby te 10 cm pancera wytrzymało zmasowany ostrzał z 85-tek i działa 122 mm...).



Rommel, zwany "Lisem Pustyni", koszmarne alianckich dowództw w 1941...



Najpierw poczytajcie, co się tam naprawdę działo...



Następnie przestudiujcie układ sił na mapie...



Potem skoncentrujcie siły w pancerną pieść i walnicie wroga między oczy.



Choćż nie zaszkodzi zmiękczyć go wcześniejszej artyleryjską nawałą.



A na pewno dorobicie się wysokich odznaczeń.



Amerykaniec Marine ląduje na Guadalcanale. Za chwilę zrozumieją co znaczy "żałoba przyjęta".



O jeden most za daleko, czyli o tym jak Montgomery przeliczył się pod Arnhem



Alle to, naturalnie nie jest jedyna innowacja. Nie będę się tu bawić w omawianiu wszelkich różnic, gdyż większość z was i tak pewnie w SP nie grała (lub proszę panów, chłopcy blad!) i tym samym lista różnic pomiędzy tamtą i ta wersją gry niewiele wam da. Nieważne.

Dla was istotne będzie to, że znacznie rozbudowano to, co w SP było tylko symbolizowane tryb multiplayer. Możliwe będzie już nie tylko granie przez pośrednika, ale i w realnym trybie w turach, ale w NASZYM czasie rzeczywistym), zarówno po kabelku, jak i w Sieci. Będzie (już jest) cała specjalna liga, w której będzie można samemu przekonac się, czy nasze zdolności dowodzące są naprawdę tak wysokie, jak nam się robiło. W menu pojawiła się też fajna opcja, dzięki której tura w grze może mieć określona długość (np. 2,5 minuty). Nicby nic, ale jak kiedyś zdarzyły się wam gry w SP z gościem, który potrafi przez 10 minut myśleć nad JEDNYM posunięciem, to od razu docenicie urok takiego rozwiązania. Można też ogejrzec sobie replay całej tury. Chocby po to, by dostrzec skąd nas ostrzelano.

Warto uwagi opcja jest też megakampania. To cykl wielkich kampanii połączonych w jedną logiczną całość. Na razie istnieje tylko jedna część (Desert Fox - czyli Angoli i Niemcy + Włosi w Afryce w 1941), ale



drat! To także ucza dla konseguencji historii i fana militariów. Autorzy dodały bowiem sporo materiałów dotyczących szczegółowego przebiegu historycznych wydarzeń, urojenia, umundurowania, odmian np. Pomyślniejszy (w każdej SP jest przecież bardzo ładna encyklopedia sprzętu - w SPWaW też), ale idea nadal warta jest pochwalić.

Tym, który boją się turowych strategii (a rekolecytają z tuidów czy ciekawością, powiem, że gra jest dziedzicem presta w obsłudze). Największy antywariat strategii nie powinien po misku. Zgodnie z moimi największymi problemami z wykorzystaniem wszystkich jej autotow. Ta gra jest jak szachy - zasady opierają się na zasadach, ale do mistrzostwa dochodzi się powoli. Zresztą z myślą o takich ludziach autorzy dodały kilka kolejnych scenariuszy treningowych, z których każdy uczy zregosz twarzegi np. sposobów neutralizacji bunkrów. Przydatne polecam dwa scenariusze z udziałem JFDNFC Tygrys. W pierwszym autorzy udowadniają, że wspomniany tygrysek przy wiarze rozsadzoną rakietą jego wykorzystaniem, jest niemalże nie do pokonania. W drugim pokazują, że brutalna siła Tygrysa musi jednak ustąpić przed silą umywu - i nawet dysponując dużo gorszymi środkami jesteśmy stanie przedpełnemu grubą stalową skórą. No cóż, gdyby było inaczej, to teraz bym budował autostradę Paris-Berlin-Hitlerstadt (dawniej Moskwa), a nie pisał te słowa...



1 Tygrys, 8 T-34/76, dystans rzędu 850 metrów. Na kogo stawiacie? Po pierwszej turze 3:0 dla Tygrysa...

Z rzeczy mniej przyjemnych wytknąć należy spora ilość miejsc zajmowanego na HDD przez SPWaW. Może jak ktoś ma 30-40 GB HDD, to uzna, że 1 GB to tyle co nic. Ale ja mam 8 GB, a na nim nie za wiele wolnego miejsca.. Oryginalna SP zajmowała niespełna 100 MB! A moja wersja SP, naprawiona po brzegu dodatkowymi misjami i mordami wave ami itd., zajmuje 1/4 tego co SPWaW. Co więcej, z okazji sprawdziliśmy ilość miejsca zajmowanego przez rozmaite pliki i katalogi. No i marni "zagwoźki", bo za diabla nie naliczyłem więcej jak 500 MB! Może te kolejne 500 MB to "dusza" (klimat?) Steel Panthers? Jeśli tak jest rzeczywiście, to ja nie zgłaszałem pretensji :).

Warto też na zakończenie dodać, że sama gierka jest... za frisko. Tzn. w Internecie dość często pojawiają się rozmaito jej wersje, które można legalnieściagnąć, zainstalować i używać. I nie ukrywam, że będę prosił o wrzucenie cos takiego na nasze Cover CD, gdy tylko będzie taka możliwość. Czy można chcieć więcej? OK, pewnie można. Ostatecznie do tej gry mogli np. dobrać jeszcze sportowe porsche albo choć szkolnik markowej zupki chmielowej. Ale, prawdę mówiąc, ja narzekat nie będę.

(*) Ścisłej - to podniesiono rozdzielczość ekranu gry z 640 x 480 do 800 x 600. Wielka szkoda, że autorzy nie przewidzieli, iż ktoś (ja!) jednak wolniej wróci do starych ustawień.



zapowiadanych jest dużo więcej. (Naturalnie grac można zarówno po stronie Brytyjskich, jak i państw. Ost.) Przy czym megakampania to nie tylko "kampania do kawy".

Producent: SSI ■ Dystybutory: Matrix Games ■ Internet: www.matrixgames.com ■ Wymagania: P166, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ Akcelerator: nie trzeba

- wcześniejsze wersje są za darmo ■ megakampania ■ "Przeć w Rommel" (MPG w Katalogu M1s c na CD - posłuchajcie!) ■ stare, dobra, liturgiczne Steel Panthers - i nie muszę mówić więcej!
- 800 x 600 zamiast 640 x 480 nie zawsze jest zmiana na lepsze ■ ciut załatwia naftaliną :)
- 1 GB na HDD... hm

8

INFO

Toon Car PL



Gemini

TopWare od samego początku swego istnienia lubiło zaskakiwać graczy niezwykle dobrym stosunkiem jakości do ceny. Tak było z ich pierwszą grą, sprzedawaną średnio 3-4 razy taniej niż inne pozycje w tamtym okresie - Jackiem Orlando (w tej chwili dostępny ponownie w wersji "Director's Cut", działa w środowisku Windows). Tak było też jeszcze zupełnie niedawno, gdy w sklepach pojawił się Moon Project w cenie 20 złotych. Przyzniam, że po otrzymaniu tamtego prezentu sądziłem, że jestem przygotowany na wszystko. A jednak - TopWare'owi, za sprawą samochodowej rzeczyściówkki Toon Car, udało się mnie zaskoczyć po raz kolejny. Toon Car jest bowiem nie tylko naprawdę znakomity, ale - dzięki oferowanym cenom - nie do wiary: 19,95 zł (słownie: dziewięćnaście dziewięćdziesiąt pięć) - dostępny naprawdę dla wszystkich!...

typowo kreskówkowe chmurki burzowe czekające, by wyładować się na pierwszym, który pod nimi przejdzie. Co ciekawe, ich zawartość nie jest zupełnie przypadkowa i zwykle w prezencie otrzymuje się to, co naprawdę może się przydać, np. w chwili gdy rozpaczliwie gonisz, otrzymasz dopalacz, jeśli za siebie gonią, coś, co zostawisz za sobą: minę lub chmurkę...

Mówiąc o grach z samochodami w rolach głównych, nie sposób nie wspomnieć tego, jak też się one zachowują. Kierowanie nimi nie należy do najtrudniejszych - klawisze kursorów, [Ctrl] - ręczny, [Shift] - aktywacja zebranej niespodzianki... Nie oznacza to jednak, że model jazdy jest najprostszy z możliwych - samochodziki zwalniają przy skrętach, zdarzają się im poślizgi, a nawet - rzecz praktycznie niespotykana w rzeczyściówkach - uszkodzenia manifestujące się czarnym dymem i zmniejszoną prędkością. Warto przy tym wspomnieć, że możliwe jest dopasowanie gry do własnych upodobań: w menu ustawień znajdzie się m.in. suwak odpowiedzialny za stopień wiarygodności fizyki jazdy. Ten domyślnie ustawiony jest na realizm, dzięki czemu Toon Car stanowi mały simulator. Jednak po jego przesunięciu w lewo możliwe staje się np. śmiażanie po ścianach i stropach tuneli?

Jak dla mnie jednak, największy plus gry stanowi jej kompletna nieprzewidywalność. To, że identycznie czy podobnie wyglądający wyglądać mogą praktycznie prawie się odbyć! Nic też, na chwilę sprawę, w trakcie wyścigu nie jest pewne - zdarzać się więc będzie, że widząc już jako pierwiśni linie metry, kończąc będziemy na



Uwaga na głowy!



5

piątym, i odwrotnie - dzięki celnie postanowionej w kierunku rywali bomby możemy z szarego końca stawki wskoczyć wprost na podium! Nie sposób też nie przyznać, że przy zauważalnej prostocie grafiki Toon Car jest naprawdę ładne! Stworem: byłaby dylewietka, gdyby nie fakt, że kopia, którą miałem niewątpliwą przyjemność testować, wykazywała tendencję do zawsze się w chwili inicjalizacji polskich sampli. Pomogło dopiero wyłączenie w menu prezentera - Pana Gaduły. Pomimo to Toon Car bez wątpienia zasługuje na bardzo mocne 8 punktów w naszej skali i osobistą rekomendację dla wszystkich tych, którzy lubią i samochodówki, i kreskówki.



11/2001

8

INFO

Producent: Revistronic/LifeLine ■ Dystybutory: Topware ■ Internet: http://concar-topware.pl ■ Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 9x, 2K ■ Akcelerator: mln. 4 MB

- klimat!
- problemy z polskim Panem Gadułą

Od zmierzchu do świtu...

Gra? Też. Ale nam chodzi o to, że w opisie jednej z postaci, Salmy, czytamy "była właścicielką baru zwanego From Dusk Till Dawn. Przybyła wprost z Meksyku, starając się odnaleźć dwóch delikwentów, George'a i Quintina, którzy rozwaliли go w pyl...". Cóż, my wiemy, gdzie szukać jednego z nich - na stronie 74.



Wszyscy dobrze wiemy, jak wygląda dzisiejsza komunikacja miejska. Ledwo trzymające się kupy, zapchane po brzegi autobusy i tramwaje to już standard. Dzięki tej grze teraz i my możemy stanąć na miejscu zarządzającego nimi przedsiębiorcy i udowodnić ludziom, że taki stan rzeczy wcale nie musi być normą...

Traffic Giant GOLD

Raziel

Traffic Giant Gold to gra ekonomiczna, która daje możliwość wcielenia się w przedsiębiorcę zarządzającego środkami transportu publicznego

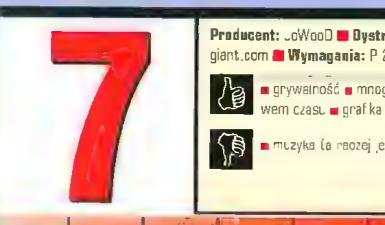


Menu główne w TG jest bardzo przejrzyste i chyba nikt nie powinien mieć problemów z poruszaniem się po nim. W grze mamy dostępny tryb campaign (kampania), endless game ("nie kończąca się gra") oraz multiplayer. W pierwszym z wymienionych działały w pojedynkę, starając się osiągnąć z góry określony cel (np. podnieść wartość naszej firmy, polepszyć jej wizerunek, popularność itp.). Tryb endless game daje nam pole do popisu w dwóch płaszczyznach - jako zwykły przedsiębiorca lub jako przedstawiciel lokalnej komunikacji miejskiej. Grając jako ten drugi dostajemy do wypełnienia dodatkowe zadania, takie jak np. zmniejszenie ruchu w zatłoczonym mieście. W endless game przyjdzie nam zmierzyć się z przeciwnikami (trzech do wyboru), których będą próbować (tak jak my) zmiażdżyć konkurencję. Gra z komputerem wcale nie jest łatwa i wymaga logicznego myślenia. Nie raz będziecie musieli zastanowić się, dlaczego ludzie stoją na przystanku konkurencji, a nie na waszym, oddalonym od tamtego o dwa kroki :). Multiplayer, dla znużonych grą z komputerem, daje nam możliwość zmierzenia się z żywym przeciwnikiem poprzez sieć lokalną lub Internet.

Jak na prawdziwego biznesmena przystało, już na początku gry dysponujesz "małym" kapitałem, który położy ci do wbijania się na szczyt. Za cieką zdobyta kasę będziemy mogli kupić jeden z ikunku przystanków, autobusów, tramwajów lub nawet koleję miejską czy metro. A wszystko to dla kasy, która otwiera przed nami coraz szersze horyzonty. Autorzy TG dali nam możliwość burżenia budynków w mieście, oczywiście za małą opłatą, no ale czym jest wobec dobrego interesu te kilka milionów, które zapłacimy za wyburzenie fabryki, stadionu



zostały. Autorzy TG dali nam możliwość burzenia budynków w mieście, oczywiście za małą opłatą, no ale czym jest wobec dobrego interesu te kilka milionów, które zapłacimy za wyburzenie fabryki, stadionu



7

Producent: CD-WOO D Dostępny: CD Projekt Internet: <http://www.traffic-giant.com> Wymagania: P 266, 32 MB, Win, Directx Akcelerator: niepotrzebny



- grywalność ■ mnogość budów ■ postęp technologiczny wraz z upływem czasu ■ grafika & dźwięki ■ atrakcyjna cena



- muzyka (o rozej, ej brak) ■ nic nowego ■ brak "życiącego miasta"

Wybuduj funkcjonalną sieć transportu publicznego

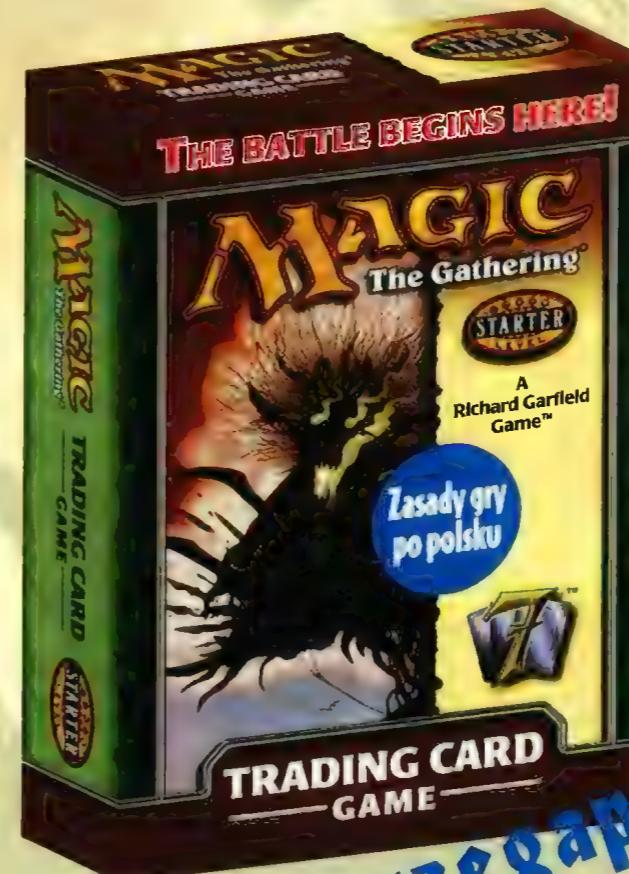
GATUNEK: SIM/EKONOMICZNA

piętarskiego czy najnowszej generacji kina? Przecież musimy tamtej poprowadzić nasze metro. (Swoją drogą, to na wyburzaniu można się ZDROWO przejechać, więc radzę kilka razy przemyśleć decyzję przed jej realizacją.) Przystanki, jakie przyjdzie nam budować, różnią się atrakcyjnością: jedne to zwykły słupek z rozkładem jazdy, inne to duże i wytrzymałe na wiatr oraz deszcz wiaty, pod którymi nasi klienci śmiało mogą przeszkać parę minut w czasie srogiej zimy. Pojazdy także nie są identyczne - mają różną liczbę miejsc, prędkość, komfort jazdy, a także cenę. W walce z konkurencją warto inwestować w atrakcyjniejsze pojazdy i przystanki, aby ludzie wybraли właśnie nas.

Budowanie linii autobusowych/tramwajowych/metro itd. jest łatwe i przyjemne. Najpierw określamy miejsce, gdzie trasa ma się zacząć, później prowadzimy ją przez wszystkie wybrane uliczki i na końcu zapętlamy ją z powrotem do miejsca startu.

MAGIC
The Gathering®

... CZAS ROZPOCZĄĆ
BITWĘ UMYSŁÓW...



Zestaw wprowadzający do 7 Edycji zawiera:
2 talie po 30 kart oraz
1 12-stronicową kolorową instrukcję w języku polskim

Nie przegap okazji!!!
Do każdego zestawu Starter otrzymasz darmowy Demo Game CD do nauki gry.

Oferta dostępna

w sprzedaży wysyłkowej
w firmie ISA oraz w sklepach
biorących udział w promocji.

Szczegóły na naszej stronie www.isa.pl lub (22) 846 79 25.

Pytaj w sklepach o gry pokazowe i konkursy.

www.isa.pl



Logo MAGIC: THE GATHERING, 7 Edycji, poziomu gry oraz Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc. © 2001 Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Pierwsze kroki w AN2

Sposób na sukces w Alien Nations 2 jest prosty do zdefiniowania i trudny do osiągnięcia. Najprościej mówiąc - należy zdążyć o to, by nasi mali podopieczni byli naprawdę zadowoleni z życia - mieli pracę, dach nad głową, wystarczająco dużo jedzenia (od czasu do czasu innego niż chleb z mięsem), spokój od dzikich zwierząt i innych nacji...

Poniżej znajdziecie kilka porad wprost z oficjalnego FAQ-u gry (<http://www.thenations-game.com/Sites/tips.htm>), które pomogą przybliżyć ten idealny stan.

FOW

Kluczową dla gier tego typu rolę spełnia znajomość lokacji surowców, początkowo skrytych przez kłębącą się na planach "mgłą wojny". Poznaj je moźesz na dwa sposoby: pierwszy to wykorzystanie swojego rycerza, jedynej jednostki, nad którą sprawujesz bezpośrednią kontrolę (pamiętaj, że możesz umieścić rycerza na łodzi i przeprowadzić go na sąsiadnią wyspę); drugim sposobem jest oznaczanie kamieniotomów i lasów znajdujących się na granicy pola widzenia z wysokim priorytetem - kamieniarze i drwale podążając ku nim odkrywać będą dalsze partie planszy. Wtedy ponownie zaznaczamy surowce na granicy pola widzenia, i tak w kółko...

zasiedlanie wyspy

Zdarza się będzie, że sąsiednie wyspy będą bogatsze niż ta, na której wystartowałeś. Możesz zasiedlić ją, korzystając z fodzi towarowych (pamiętaj, by zaznaczyć, jakie jednostki chcesz mieć na nowej wyspie i jakie mają znaleźć się na pokładzie). Pierwszym budynkiem w nowym domu powinien być magazyn.

taczki

Wyposażenie swoich tragarzy w taczki wydatnie zwiększa ich możliwości i może wyznaczać różnicę pomiędzy triumfalnym zwycięstwem a gorzką porażką. Warto więc, nie bacząc na koszt, wymieścić na nie za pomocą latającego kupca inne dobra. Ta inwestycja na pewno się opłaci - dzięki zwielksoniemu "udźwigowi" tragarzy Twoja osada rozwinię się znacznie szybciej.

handel

Nie boj się handlować! Na handel przeznaczaj wszelkie nadprodukce - np. jeśli widzisz, że w magazynach zalega ziarno, wymień je na coś bardziej potrzebnego. Warto jednak pamiętać, że zgodnie z zasadami ekonomiki dobra dostępne traca na wartości z każdą wymianą, więc czasem lepiej poczekać i zrobić naprawdę "big deal", niż wypredawać po trzy sztuki...

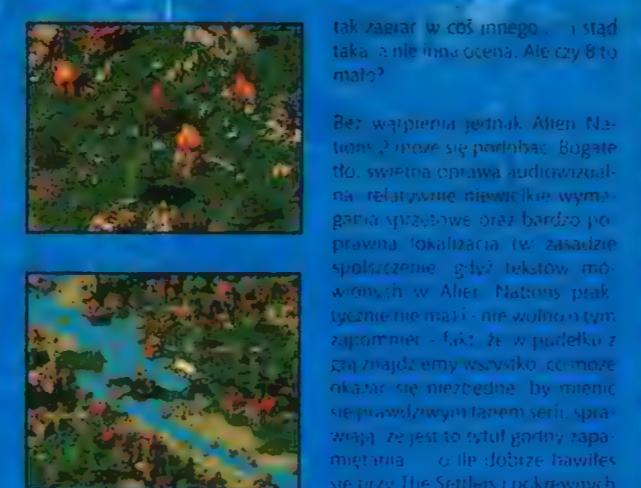
walka

Korzystaj z możliwości, jaką daje wciskanie w pułapki, i zwłaszcza jako pierwszego ataku rycerza - kiedy zginie, jego wasale umrą wraz z nim!

Ubranek pozostaje ostry, nie wykazując zarazem nierównych krawędzi. Dlatego też możliwe jest włączenie kilku okien-kamer śledzących określone postacie. I nie byłoby może o czym mówić, gdyby nie fakt, że przy takim tym graficznym splendorze Alien Nations 2 działa naprawdę na rzucie reprezentatywnym sprzętu! W tym przypadku rzeczywiście jesteśmy gotowi swierzyć w pradzie, w magazynie minimum - PII-350 + 64 MB RAM.

Już we wstępie wspomniałem, że najdalej siedzący mankamentem Alien Nations 2 jest jego edytorka. Warto usiłować co najmniej po raz pierwszy zainstalować nowoczesne edytory, ale o wtymości nie tylko w znanemu braku interaktywnego zarządzania, natężającej padłosci i niepraktyczne wszystkie gry teleoperatorki, ale i schematyczności w samych miastach. Po ukończeniu kilku pierwszych, kiedy natkniesz się już, jakie kroki należy przedsięwziąć, by rozbudować osadę i zaspakoić mniejszaków zaczynając oczekującą cegłą więcej. Niestety, każda następna oferuje nam dokładnie to samo, co poprzednia, tyle że w zwiększonej dawce. Przyto, gdy będziemy rozpoznać kolejne zadanie, przezwasz umysł przemknie zapewne myśl, a może by:

jednak ważniejsze gry - dzięki temu widać, że w Alien Nations 2 nie chodzi tak naprawdę o prowadzenie wojen. W tym miejscu grają się zwiąże z sobą nieododable, handel i dyplomacja, częstokroć wystarczy bowiem mały prezent czy niewielka danioznawa, by groźba potencjalnego konfliktu znika.



Producent: JoWooe ■ Dystrybutor: CD Projekt te. (022) 519 69 00 ■ Internet: <http://www.thenations-game.com> ■ Wymagania: PII350, 64 MB RAM Windows 9x Akc. min. 4 MB ■ Akcelerator: tak

- trzy rasy - trzy kampanie - porad 100 budynków 100 jednostek
- doskonała oprawa audiowizualna ■ upominki - Alien Nations oraz mousepad
- na dłuższą metę - nuzy

PREMIERA 23.10.2001



The Watchmaker ZEGARMISTRZ

**79,90
CENA**

ZBADAJ TAJEMNICE NIEŚMIERTELNOŚCI

THE WATCHMAKER - ZEGARMISTRZ

jest grą przygodową rozgrywającą się w wielkim austriackim zamku. Gracz na przemian wciela się to w detektywa, to w prawniczke, których zadaniem jest odszukanie i zniszczenie wahadla. Muszą to zrobić jeszcze przed północą, gdyż o tej właśnie godzinie sekta Nieśmiertelnego będzie chciała przy pomocy wahadła przejąć panowanie nad światem. CZASUNIE POZOSTAŁO WIEC WIELE, A PRZECIWNIK JEST BEZWZGLĘDNY.



SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI I HIPERMARKETACH



GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

eRacer

Gemini

Dawno już nie było przyzwoitej rzeczywistościowej ścigalki, naprawdę dawno. Ostatnie, które - zostając po godzinach - katowałyśmy do upadłego w redakcyjnym LAN-ie, należą do zamierzchłej przeszłości. Były to MotorHead i w czasach nieco nam bliższych - DethKarz. Teraz do wspomnianej dwójeczki dołączył trzeci tytuł, który, podobnie jak one, prócz znakomitej oprawy audiowizualnej charakteryzuje świetny, choć niewątpliwie uproszczony model jazdy. Panie, panowie: mam zaszczyt przedstawić - eRacer!

Eracer proponuje kilka sposobów zabawy. Gracz odleży od świata (czyt. sieci) może wziąć udział w trybie Championship bądź sprawdzić się w Time Attacku (ze znakomicie zrobionym "duchem" - rewelacyjną motywacją, by bić swoje własne rekordy...). Dopiero jednak wejście w świat online ukazuje w pełni, czym eRacer może być. Już tytuł zresztą sugeruje nacisk na rozwiązania sieciowe, wszak gry tworzone z myślą o konkurencji z innymi żywymi. Nawet strona oficjalna gry (<http://www.eracer-online.com>) to nie tyle reklamówka, ile centrum informacyjne dla świata fanów! To dlatego nie znajdziemy tam charakterystyk samochodów - ich miejsce zajmują update'owane automatycznie tabele, m.in. najlepszych czasów, zgłoszane zarówno via sieć, jak - co dla mnie osobiste jest pewną nowością - przez telefon z WAP-em. Nawiąsem mówiąc, odzew fanów gry świadczy o tym, że panowie z Rage wstrzeliли się idealnie w rynek już w tej chwili gracze łączą się w teamy, które zaciekle ze sobą konkurują! Nie wiele więc, jeśli w ogóle, przesady będzie w twierdze-

Dawno już nie było samochodówki z tak realistycznym środowiskiem.



niu, że jesteśmy naocznymi świadkami powstawania uniwersum eRaceru!

Uniwersum to zaś (jak dotychczas, gdyż twórcy, Rage, obiecuja, że już wkrótce dostępne będą nowe tory i wózki) składa się z 13 torów i 8 nielicencjonowanych, niestety, samochodów. Ciekawe, że na starcie przygody z eRacerem dostęp mamy do zaledwie paru z nich - pozostałe muszą dopiero zostać zdobyte w ramach singleplayer championship. W ten prosty sposób twórcom udało się osiągnąć dwa cele - sprawić, że tryb pojedynczego gracza nie jest jedynie dodatkiem do multiplaya i że każdy虚拟ny kierowca musi odbyć swoją "praktykę" na wszystkich torach. Co więcej, praktykowanie to nie jest wcale uciążliwe - mającą gdzieś w cieniu podium nagroda w postaci kolejnego toru/wózka znakomicie wpływa tak na wyniki, jak i ogólny odbiór gry.

Nie oznacza to jednak wcale, że bez tego stymulatora grajemy się źle - skądże! Model jazdy w eRacerze to czysta radość dla tych wszystkich, którzy lubią zarówno spore prędkości, jak i świadomość, że jeden błąd może zaważyć o wyniku całego wyścigu! W tym też miejscu chciałbym złożyć najserdeczniejsze gratulacje programistom Rage - wydając eRacerze dołączyli do elitarnej grupy twórców, którzy potrafili znaleźć rozsądny kompromis między ujęciem realistycznym, symulacyjnym a typowo arcade'owym gry. Kompromis ten polega na tym, że fizyka jazdy w pełni odpowiada temu, co zwykło się uważać za jazdę samochodem sportowym, a jednocześnie przykrywa oko na uszkodzenia. I nie to, żeby takowym nie było w ogóle - możliwe jest nawet całkowite zezłomowanie samochodu, jednak, cóż, wszyscy spodziewających się czegoś chociażby na mierze Porsche 2K mogą już o tym nie myśleć - tu czołówka w bandzie przy dwóch paczkach wcale nie odeśnie samochodu do boków... Dzięki temu zaś w eRacerze podziwiać można kraksy, jakich nie mieliśmy okazji oglądać od czasów pierwszego Need 4 Speed: zdarzać się wam będą i wirowania na masce, i śruby, i przewrotki...

samochodu do boksów... Dzięki temu zaś w eRacerze podziwiać można kraksy, jakich nie mieliśmy okazji oglądać od czasów pierwszego Need 4 Speed: zdarzać się wam będą i wirowania na masce, i śruby, i przewrotki...

Skoncentrujmy się jednak na samej jazdzie, a ściślej na tym, co sprawia, że jest tak piekielnie trudna i satysfakcjonująca. Otóż, najprościej mówiąc, jazdi się tam jak w rzeczywistości. Wyobraź sobie na przykład: tak jak w najlepszych symulatorach, możliwe jest tu wykręcenie bązka przy wychodzeniu z wiru, spowodowane nadanym zbyt dużej mocy skręconym kołem! Natychmiast też, bez mała namacalnie, odczuwa się zmiany nawierzchni - np. jazd z utwardzonej drogi na żwir, sprawi że samochód na moment straci przyczepność. Podobało mi się także "gra" zawieszenia podczas przechodzenia przez progi zwalniające, krawężniki, progi, a warto pamiętać, że najmniejszy nawet garb przy zbyt dużej prędkości może posłać nasze pudło w powietrze, wcale niekoniecznie stawiając je z powrotem na ziemi na wszystkich czterech kołach!..

Ta ostatnia groba wcale nie jest tak abstrakcyjna, jak może się zdawać. Tory w eRacerze bowiem wcale nie przypominają tych znanych z Nascar czy F1 - to zaadaptowane mniej lub bardziej niewyraźne fragmenty zwyczajnych krajobrazów. Wszystkie one stanowią żywy dowód inwencji ludzi z Rage: górska pętla wąskich,



krętych drożyn z ogromną ciężarówką, pod której naczepą trzeba się przecisnąć, port z lotniskowcem, przez którego pokłady wiedzie trasa, parking z dach wieżowca, plaza i zamek, wreszcie ostatni - tor... mieszkaniu, goździe nasze samochodziki okazują się modelami!... Nawiąsem mówiąc, część torów wyposażona jest nie tylko w garby i rampy, ale i pętle, co sprawia, że przecinają się one w kilku miejscowościach. Czym zaś coś takiego grozi, innymi słowy, czym jest widok rywala z czwartego miejsca, uderzającego w bok naszego prowadzącego samochodu i posyłającego go, wirującego, gdzieś daleko w bok, nie muszę mówić - emocji w każdym razie w czasie gry nie brakuje.

Już we wstępnie mowa była o znakomitej oprawie audiowizualnej, wypada jednak rozwiniąć to twierdzenie. Grafika torów jest prosta,

lecz wystarczająco szczegółowa, tekstury nie nadzwyczajne, ale nieźle. Naprawdę mocnym punktem oprawy graficznej eRaceru są jednak modele samochodów. Przyjrzyjcie się dokładnie choćby kolumnie - tu "szprychy" kota nie są tekstura, to niewiarygodnie szczegółowy trójwymiarowy model! Podobnie znakomita wrażenie wywierają animacje - wspominałem już o "grze" zawieszenia, warto powiedzieć jednak również o efektach, jak dym palonych na zakrętach gum czy pryskający śnieg, wreszcie - detalu, ale jakże wspaniałym - ruchu głowy kierowcy! Mówiąc, co chcecie, ja dość nie spotkałem się z tym, że wrzucając wstępny, nasz wirtualny odpowiednik zaczyna patrzeć w tylną szybę!

Aby zakończyć kwestię formy gry i dźwięki, i muzyka są poprawne. Nie przepadam wprawdzie za miękkim, transowym beatem, ale przyznaję, że pierwszy utwór, ten z syczącym "irejssą", chodzi mi po głowie...

Jak dotąd wypunktowane zostały mocne strony eRaceru. Nie sposób jednak pominiąć mankamentów. Te są w zasadzie dwa - pierwszym to fakt, że nie sposób w praktyce grać zza kółka, z kokpitu. Kamera - nie dość, że uniesiona zbyt nisko - w części samochodów napotyka nieprzeniknioną dla świata barierę ze zbyt ciemnych szyb. Można również przyciągnąć się do przedziwnego zachowania hamulca, który, już po jego zwolnieniu, nadal przez jakieś pół sekundy leży na podłodze. A biorąc pod uwagę, że hamuje się, i to ostro, tuż przed zakrętem, a eRacer wie, co to takiego całkowita niesterowność samochodu z zablokowanymi kofami - zwykle kończysz na ban-

dzie... Jednak obydwa mankamenty daje się bez problemu obejść - jezdząc zza spojlera i zwalniając hamulec chwilę wcześniej, niż można by oczekiwać - zatem nie mogą one w znaczący sposób wpływać na ogólną, bardzo pozytywną ocenę gry. W zasadzie sam jestem zaśkoczony tak pozytywnym jej odbiorem! Kiedy bowiem trafiasz do nas po raz pierwszy, jeszcze w formie głębokiej bety, po paru minutach prób odzyskujesz ją z silnym postanowieniem, by nigdy więcej o eRacerze nie myśleć.

Składając, również i tym razem, przeżyciem chwil zniechęcenia - gdy zaraz po odpaleniu gry i wybór Amator Championship ani na klawiaturze, ani zbyt czułym redakcyjnym Prec'sione Pro nie byłem w stanie mimo wielokrotnych prób, przebić się do pierwszej, premiowanej awansem czwórki. Na moje szczęście zabrałem ją do domu, gdzie już czekała na nią mój nie zdradzający obawów nadpobudliwości Wingman Extreme. Dzięki niemu elementy, uznawane dotychczas za negatywne (nie dziwicie się, ja naprawdę nie lubię przegrywać...) - tempo gry, nad podziw realistyczne zachowanie się samochodu i, niestety, chęć walki (czyt. AI) pozostałych kierowców - stały się czynnikiem jak najbardziej pozytywnym! Finał jest fatwy do przewidzenia - tamten wieczór skończył się o wpół do trzeciej w nocy, na 12 z kolej torze. Zostałem pokonany ostatecznie wizją dzwoniącego zwykłego o szóstej z minutami budzik...

Słowem: jeśli odbiliście się od pierwszego dema (w tej chwili już poprawionego), dajcie eRacerowi drugą szansę. Jeśli uznałście ją za niegrywalną z powodu jej trudności, zagryźcie zęby, zaciśnijcie dlonie do zbielenia kostek na joyu i... spróbujcie raz jeszcze, a gwarantuję - wspaniale jak ja.

8

Producent: Rage **Dystrybutor:** IM Group **Internet:** <http://www.eracer-online.com> **Wymagania:** P1 300, 64 MB RAM, Windows 9x **Akcelerator:** m.n. 16 MB

	udany kompromis pomiędzy symulacją a arcade
	modele samochodów
	chęć zaciekania
	replay
	tworzące się uniwersum eRaceru
	widok z kokpitu
	utrudniona gry
	specyfika hamulca

i zapotrzewane w skomplikowany system celowniczy cząstko okrągłe (!). Przy okazji należą się dwa słowa o tym "systemie". Wokół centrum ekranu obracają się jasne półkola, które może i wyglądają efektownie, ale zwyczajnie przeszkadzają w celowaniu. Przypomina to rozwiązanie z gier w rodzinie Virtual Cop lub Zombie, lecz zamiast latającego po całej planszy celownika widzimy przed sobą rozgrzaną do czerwoności lufę (che, che, bez skojarzeń :)) Trudność w tym, aby wykończyć wszystkie wampiry, które atakują całymi grupami.



W FDTD gramy w tradycyjny i wypróbowany na wielu placach bronie sposoby. Po prostu staramy się dobić przeciwnika i jak najszybciej go wyeliminować. Kilka dość ciekawych pomysłów komplikuje zabawę, i całe szczęście, bo dzięki temu jest wesołe, niż na początku mogłyby się wydawać.

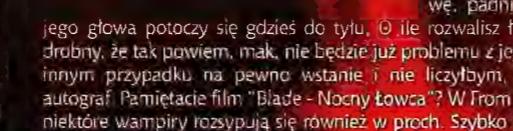
Przed wszystkim wróg to różnych autoramentów wampiry. Jedne mogą chodzić po ścianach i sufitach, w czym przypominają Obcego. Inne to zatuci jadem wieżniowie. Są też poczciwe zombie, ożywieńcy, a także strażnicy i przemienieni ludzie z oddziałów antyterrorystycznych. Duże wrażenie robi wielki potwór z głową jakby u Pana Diny. Bydlak jest niemalówicie twardy, a atakuje walcem z bykiem w kiszki Setha. Dwa takie ataki i jesteś trupem. Trzeba się naprawdę sporo naciązać, by ten jego mocność wreszcie padł. Zdradzę też, że dobrze jest mieć umiejętności torera.



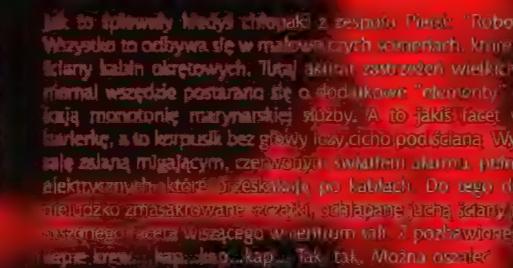
Inna bestia, jaszczurkowe monstrum z Krainy Deszczów, pluje trującą wydzieliną. Zasięg wypłuwania tej substancji jest spory, a jej plwocina, zdaje się, jest czystym kwasem. To boli, jednak i tak wyraźnie gorzej, gdy w okolicy pojawi się przerażony nietoperz. Zwierz uderza z góry, wbijając ostre pazury w ufne oczyta Setha. Co ciekawe, gdy wreszcie wykończymy potwora, maszka, rana i ziemi zostają jej skrzydła.



Bezte wymienione wyżej atakują bezpośrednio. Są jednak i takie, które stosują inną metodę, jedną z potworów, który mógłby być bratem Freddiego Kruegera, może tworzyć duchy. Nie są to jednak małe duszki w rodzinie Caspera czy nawet Bialej Damy, lecz zupełnie rotwaliery. Pieski są ledwo widoczne, za to bardzo skuteczne w odgryzaniu mięsa od piszczałek. Kilka takich zwierzątek i Seth już nie zobaczy mamy.



Playa "gwiazda" jest naprawdę długą. Wrogowie działy się zasadniczo na wampiry jeszcze o rodowodzie starym i "nową krew" czyli premiumowych ludzi. Oprócz wymienionych wcześniej...



Producent: GameSquad **Dystrybutor:** Cryo Interactve **Internet:** <http://dusktill.dreamhost.com/index2.htm> **Wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, 3D card
Akcelerator: tak
■ dużo pukawek ■ sporo interesujących przeciwników ■ świetna muzyka, niesie dźwięk
■ za krótki ■ mała paleta ruchów Setha

16 różnych lokalizacji kończy się jednak bardzo szybko. Podobnie jak w Maxie Payne'ie czuję się pewien niedowolny. Gdy nie wiemy, gdzie jest ta bestia, która skanuje nas, nie jesteśmy w stanie zrealizować gry nie rzucając na kolana. Mimo wszystko From Dusk till Dawn to niezły, i dobrze wykonany tytuł, który pozwoli spędzić kilka uroczystych wieczorów sam na sam z komputerem. Dla wzbogacenia klimatu wystarczy tylko zapalić kilka świec i zgasić światło. Będziesz miał większe rady niż strach i duszę na ramieniu. Warto zdecydować się z FDTD i pokazać kwinipiącom, kto tu rządzi. Ta gra nie jest przyjemne do końca, a przecież to właśnie w każdej grze jest najważniejsze.



10/2001

7



Na statek! Służbowo!



A mówili, żeby się nie wychylać!



Z odryzionych rak wciąż kapią krew.



Benatowi po prawej plonie głowa. Ale się robi!

Wykończ wampiry!



Omijać szerokim łukiem

Rajd Paryż-Dakar to jeden z bardziej trudnych rajdów, w którym biorą udział różne rodzaje pojazdów (od motocykli, buggy, samochodów terenowych do ciężarówek). Długie, liczone w setkach kilometrów etapy wiodące po bezdrożach Afryki powodują, że dotarcie do mety jest nie lada wyzaniem i powodem do dumy. O skali trudności rajdu świadczy fakt, iż pochłonął on już kilkaset ofiar wśród kierowców oraz kibiców. Tutaj nie liczy się szybkość pojazdu, a jego wytrzymałość oraz orientacja kierowcy i nawigatora w terenie - łatwo tu zboczyć z trasy nawet o setki kilometrów (wprowadzenie w 1992 roku systemu nawigacji satelitarnej GPS znacznie usprawniło dotarcie do celu). Nic więc dziwnego, że rajd przyciąga rzesze znakomitych kierowców, mimo że nie jest eliminacją mistrzostw świata. Sprawdzian w tak ekstremalnie trudnej próbie jest wystarczającą motywacją. Czego należałoby zatem oczekiwac po zatytułowanej taką nazwą grze? Rajd charakteryzuje się długimi i trudnymi etapami. Przydałyby się podobna rozgrywka w grze. A co otrzymamy?

■ Tiges



Paris Dakar Rally

Kran początkowy przywiązał mnie wesoło mrugającym kursorem - spróbowałem wpisać imię... i tu zaczęły się problemy. Przypuszczałem, że to wina mojej klawiatury, ale poruszając klawiszami kursora spowodowałem, że ukazała się litera A. Zacząłem podejrzewać, iż gra jest po prostu żywcem przeniesionym z konsoli - raczej nie chciało mi się wierzyć, że panowie z BroadSword nie potrafią zaimplementować obsługi klawiatury. W każdym razie po krótkiej chwili okazało się, że po wpisaniu imienia należy nacisnąć spację (przecież to takie oczywiste). Może jednak zajrzej do instrukcji? W opcjach zbyt wielu pozycji nie znalazłem. Ot, ustalenie rozdzielcośc oraz głośność. Po tym wszystkim wybrałem tryb kariery (jest jeszcze time attack oraz arcade) i ruszyłem na trasę Senegalu. Nie obyło się bez wyboru pojazdu (cztery klasy samochodów terenowych, motocykle, quadы i buggy, ciężarówki nie stwierdzono) oraz ustalenia kilku parametrów (właściwie to tylko sprężystość i wysokość zawieszenia). Nie wyglądało to zachęcająco, ale jeszcze miałem nadzieję, że pierwsze, niezbyt pozytywne, wrażenie zostanie zatarte przez radość wynikającą z jazdy.

Niestety jak zwykle okazało się, czyż to matką jest nadzieję. Grafika wyjątkowo brzydka i szarobura. A rozdzielncość tekstu... Spróbowałem też jazdy motocyklem. Niestety tak kiepskiej fizyki jazdy jednośladem nie widziałem od czasów Speed Kinga. Jeżeli samochód jeszcze "udaje", że czasem wpada w poślizg, to zakręty czy inne przeszkody nie stanowią problemu dla motoru, nawet przy bardzo szybkiej jeździe.

Gra na Celeronie 533 z Rivą TNT chodziła kiepsko, więc postanowiłem Paris Dakar Rally dać jeszcze jedną szansę, uruchamiając ją na komputerze z kartą GeForce 2 oraz z kierownicą w technologii force feedback. Zgodnie z przewidywaniami płynność animacji była już bez zarzutu, ale jakość grafiki nie poprawiła się nic a nic. Używając



Producent: Acclaim/BroadSword **Dystrybutor:** Acc arm **Internet:** <http://www.broadsword.co.uk> <http://www.dakar-rally-game.com> **Wymagania:** P450, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP **Akcelerator:** za żądanie
■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja
■ grajka ■ hixxa jazdy (nawet jak na gę arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysoki w wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejedzie)

Tajemniczy Świat Might & Magic

■ ELD "RavenClaw"

Ostatnie miesiące upływały pod znakiem zabawy w Św. Mikołaja z udziałem naszych dystrybutorów. Wręcz się prześcigają w rozdawaniu prezentów graczom. Nie zdążyłem się jeszcze nacieszyć do końca Totally Unreal, gdy ponownie zniknął dla świata za sprawą wielkiego pudła zatytułowanego "Tajemniczy Świat Might & Magic".

Zczęści opakowania udało mi się wydobyć trzy płytki oraz instrukcję do nich, bowiem w skład zestawu wchodzi Heroes Of Might & Magic III, Heroes Of Might & Magic III: Armageddon's Blade i Crusaders Of Might & Magic.

Heroes Of Might & Magic III

Brakuje mi określenia, aby ująć w słowa, czym dla mnie, Iwana i milionów fanów HoM&M jest trzecia część Heroesów. KULT wydaje mi się zbyt banalnym określeniem. Tłumaczenie, o co chodzi w HoM&M, jest całkowicie bezcelowe, tak więc skupię się tylko na wymienieniu zalet trzeciej części, a następnie dodatku - Armageddon's Blade. Skok jakościowy w porównaniu do drugiej części cyklu jest olbrzymi. Każdy element gry został co najmniej dwukrotnie rozbudowany, aż wszystkie zasady pozostały bez zmian. Nikomu chyba nie potrzebuje tłumaczyć, o co chodzi w Heroesach, bo znajomość tej serii jest tak samo oczywista jak oddychanie czy jedzenie. Krótko zatem scharakteryzuje, co takiego oferuje nam trzecia odsłona HoM&M, w kolejnych fragmentach sproducując poniższy tekst do rządu suchych, aczkolwiek - jak mniemam - imponujących liczb.



Pakiet o enigmatycznym tytule "Tajemniczy Świat Might & Magic" zawiera trzy programy rozgrywane w świecie Potęgi i Magii. Dwa z nich to strategie turowe, trzeci to nawałanka TPP. Krótko mówiąc, każdy tu znajdzie coś dla siebie.



Edytor jest bardzo dobry i prosty w obsłudze



Fabuła arcyckiewa i zaskakująco spójna - wciąga wręcz niesamowicie. Misje składające się na poszczególne kampanie układają się logicznie w całość, stając się - jedną po drugiej - coraz bardziej -..

idów. Bohaterów jest szesnastu, czyli jak łatwo policzyć, na jedno miasto przypadają dwa typy, z których jeden specjalizuje się w walce, a drugi ma zdolności magiczne. I tak np. w Zamku możesz zwerbować walecznego i dzielnego Rycerza oraz wyuczonego w rzemiośle wojennym i magii Kleryka. Z kolei w Bastionie znajdziesz doskonalego myśliwego i Tropiciela - Strażnika, a także misterycznego Druida. Liczba jednostek osiągnęła imponującą wartość 120 jednostek. Stanoi to zdecydowany wzrost w porównaniu do HoM&M II. Podobnie jest z czarami, których w sumie jest około 70 oraz artefaktami. Tych ostatnich jest aż 128. Jeśli jeszcze was mało, to dodam, że powiększoną również pole walki o ponad 50%, jest możliwość łączania artefaktów, rozstawiania jednostek podczas walki i wiele innych drobiazgów. Liczby te z pewnością robią wrażenie, ale to nic w po-

Heroes Of Might & Magic III: Armageddon's Blade

Pierwszy oficjalny dodatek do boskiego HoM&M III. Dodatek, wokół którego jeszcze przed jego wydaniem rozpoczęto się piekło. Twórcy postanowili bowiem zamieścić w Armageddon's Blade futurystyczny zamek o nazwie The Forge. W Sieci ukazały się nawet screeny nowego miasta, ale akcja protestacyjna fanów powstrzymała w końcu chłopaków z 3DO przed tym odważnym czynem. Zamieści nie pojawił się zamek Conflux, zwany także Wrotami Żywiołów. Conflux jest siedzibą nowych jednostek, jak chociażby Feniksów, Ognistych Ptaków, Żywiołaków Umstu, Magii, Magmy czy Ognia.

Potrójne uderzenie Potęgi i Magii

GATUNEK: Strategia



Zasada walki o zamek

Oprócz nich jest kilka nowych jednostek niezwiązań z żadnym miastem, w tym cztery smoki: czarodziejski, rdzawy, kryształowy i błękitny. Pozostałe nowalijki to chociażby mumie, trolle, czarodzieje i niziołki.

Nie zabrakło również nowych bohaterów, których liczba sięga magicznej siódemki (hm... jakieś powiązania z filmem Kurosawy czy później amerykańskim



remake'em?). Dość mieszane towarzystwo, a poprowadzisz ich po przez sześć kampanii i w sumie 35 misji. Rozgrywka w porównaniu do podstawowej gry nie uległa większej zmianie, poza drobnym szczegółem. Jakim jest innowacją w postaci kupowania w ulepszonym budynku zarówno jednostek mocniejszych, jak i tych słabych. Innymi słowy, w Ulepszonym Stosie możesz nabyć feniksa lub ognistego ptaka. Bardzo pozytywna sprawa. Szkoda tylko, że żadnych zmian nie zanotowaliśmy na polu grafiki (jeśli nie liczyć miasta i jednostek, które się pojawiły) i muzyki. Przepraszam. Jest jeden nowy kawałek, lecz trochę tego mało, jak dla mnie.

Pamiętam, że pisząc recenzję Armageddon's Blade, narzekałem na małą ilość zmian i nowości. Wówczas nie spodziewałem się, iż 3DO będzie raczyć fanów czymś o nazwie Heroes Chronicles. Z perspektywy czasu uważałem Armageddon's Blade za bardzo dobry i rzetelny dodatek. W końcu nie tylko ja zarwałam przez niego kilkanaście nocy.

Crusaders Of Might & Magic

Trzecia płytka w packu, Tajemniczy Świat Might & Magic, to zupełnie inna bajka, chociaż jak przypuszczam każdy fan HoM&M sięgnie również po Krzyżowców choćby z ciekawością. Akcja gry rozgrywa się oczywiście w świecie Potęgi i Magii, ale dla odmiany autorzy zafundowali nam TPP. Gracz steruje pocynaniami młodzieńca o imieniu Drake, walczącego - jak się nie



Potrójne uderzenie Potęgi i Magii

- trudno domyślić - ze złem. Tym razem pod postacią Necrosa i jego hordą potwórów. Fabuła sama w sobie nie jest specjalnie wyszukana, a i rozgrywka niczym nas nie szokuje. Aby daleko nie szukać, wystarczy wymienić chociażby Drakana czy Rune, które w dużym stopniu przypominają Crusaders. Ten sam widok zza pleców bohatera, podobnie banalne i wygodne sterowanie do pomocy myszy i klawiatury oraz cel, czyli wyróżnić wszystkie napotkane potwory i pokonać szefę całego zamieszania. Drake zacięcie przemierza lochy, wioski i zamki, aby na sam koniec dotrzeć do siedziby krasnoludów i za pomocą ich artefaktu położyć się raz na zawsze złu. W walce posługuje się bronią "siekającą" (topory, miecze, maczugi, morgenszterny) oraz czarami doskonale znymi z HoM&M (kula ognia, heroizm, piorun, kamienna skóra), natomiast do obrony służą mu ki ka tarcz oraz zbroja. Bogactwa te zdobywane są na pokonanych umarłakach lub kupuje w napotkanych po drodze sklepach. Przeciwnik to głównie dowodzony przez Necrosa Legion Umarłych, w skład którego wchodzą szkielety, cienie i magowie. Oprócz nich na drodze Drake'a stają chociażby ogry czy lodowi tytani. Na nudę z pewnością nie można narzekać, gdyż dochodzi do tego jeszcze interakcja z napotkanymi postaciami.

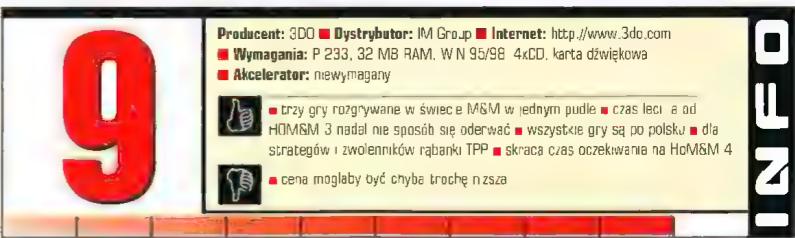
Tradycyjnie już bardzo dobrze spisali się twórcy w dziedzinie muzyki. Podkreśla świetnie klimat, łatwo wpada w ucho, po prostu trzyma wysoki poziom znany z serii HoM&M. Także dźwięki doskonale współgrają z otoczeniem. Nieco słabiej wypada grafika, aczkolwiek w czasie gdy gra się ukazała (poznałek roku 2000), różniła mocno oczy. Cóż, kilka miesięcy później na półki trafiły Rune i okazało się, że szata graficzna Krzyżowców wypada blado przy przygodach Ragnara. Tu i ówdzie widać piksele, bohater nie porusza się aż tak płynnie, jakbyśmy chcieli - jest kilka bugów. Ogólnie jednak nie jest źle i, moim zdaniem, lepiej jest zagrać w Crusaders niż którykolwiek część Tomb Raidera.



Kupić, nie kupić?

Moim zdaniem, jak najbardziej warto. Wprawdzie cena mogłaby być trochę niższa, ale żaden fan lub też początkujący gracz nie może dopuścić, aby w kolekcji nie mieć najlepszej części z kultowego cyklu Heroes Of Might & Magic, dodatku oraz rajanki TPP osadzonej w świecie Potęgi i Magii. Dla każdego coś milego, a w dodatku wszystkie programy są w naszym języku ojczystym, co tylko uatrakcyjnią grę. Ku przestrodze powiem jednak, że ja tego packa dostałem w piątek, podczas gdy na poniedziałek miałem wyznaczony termin egzaminu na studiach. Aktualnie drąż na myśl o wyniku, gdyż po zainstalowaniu na domowym blasku HoM&M III w piątek, wyłączym go dopiero w poniedziałek rano... Wreszcie ostatnim atutem opisywanego packa jest to, że jest wyśmienitym lekarstwem na depresję spowodowaną przedłużającym się w nieskończoność oczekiwaniem na premierę czwartej odsłony mojego kochanego HoM&M!

PS Pozdrowienia dla Tomka K., chyba największego maniaka HoM&M, jakiego znam. Obyśmy już niedługo giercowali w HoM&M IV. STAY LUNAR. :P



Producent: 3DO ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: http://www.3do.com

■ Wymagania: P 233, 32 MB RAM, W N 95/98, 4xCD, karta dźwiękowa

■ Akcelerator: newmagayan

■ trzy gry rozgrywane w świecie M&M w jednym pudełku ■ czas leci a od HOMM 3 nadal nie sposób się oderwać ■ wszystkie gry są po polsku ■ dla strategów i zwolenników rajanki TPP ■ skracza czas oczekiwania na HoM&M 4 ■ cena mogłaby być chyba trochę niższa



REDFACTION

GATUNEK: FPP



Nie jesteście przypadkiem znużeni czytaniem bliźniaczo do siebie podobnych recenzji? My, szczerze powiedziawszy, mamy ochotę napisać coś niekonwencjonalnego. Niestety z przyczyn od nas niezależnych (choćby czas) nie możemy sobie na to zbyt często pozwolić. Tym niemniej teraz postanowiliśmy poświecić wolny czas i zamiast spędzić weekend z dala od komputera, natomiast graliśmy w Red Faction, aby opisać tę grę jak najdokładniej, specjalnie z myślą o was. Poniższa recenzja powstała w bardzo prosty sposób - via mail. Staraliśmy się każdy element gry omówić tak, aby Red Faction zostało "prześwietlone" pod każdym możliwym kątem, ale również by zbytnio nie zamotać. Mitek lektury...

Eld "RavenClaw" vs. Ghost

Fabuła

Ghost: Dokonała się kolonizacja Marsa. Na planetę ciągną na nowej sieci międzynarodowych zwabionych perspektywą łatwego zarobku. Niestety rzeczywistość jawnie nie tak różowa. Nasz bohater, Parker po przybyciu zostaje wcielony w szeregi górników. Mieszcza wraz ze współtarwarszami w wieloosobowych barakach i jest zmuszany do ciężkiej wyrobniczej pracy. Sieki strażników w brutalny sposób nadzorują ich pacyfikację. Jakby tego było mało, wśród mieszkańców kolonii gorszej szerzy się tajemnicza śmiertelna choroba nazywana "plagą". Jedyną nadzieję staje się dla nich Eos i ruch wyzwolenia.

Eld: Prawdopodobnie panowie pracujący nad fabułą są faniami mojego ulubionego Edge Of Sanity, skoro wymyślili taki skrot - EOS. che, che, che. Tak przedstawiona fabuła od razu minie wciągnięta. Co ciekawe, w tej, jakby nie było, poważnej grze pojawia się również szczypta humoru. Zabił mnie jeden monolog Hendriksa, gdy powiedział: "Parker, spokoju, tylko bez paniki", by po chwili dorzuścić: "Teraz już możesz panikać. Witająca stronę zmierza patrol".

Rozgrywka

Eld: Od kilku dobrych miesięcy docierały do nas od producentów informacje, jak wękopojnym dziełem będzie Red Faction - że to właśnie ta gra zmieni na zawsze oblicze shooterów. Miał się tak stać



miedzy innymi dzięki sporej ilości nowalijek w rozgrywce. Jedna z nich miała być bogata interakcją z otoczeniem.

Ghost: Interakcja jest - w niektórych momentach nawet duża, z kolei w innych żenująco mała. Możemy korzystać z różnorodnego typu pojazdów. I to nie tylko tych, które jeżdżą, ale również latających, a nawet z łodzi podwodnej. I żeby już było całkiem ciekawie - pojazdy te są uzbrojone. Niektóre nawet w dwa rodzaje broni. Innym interesującym elementem jest omijanie zablokowanych drzwi czy wrót, a robimy to, wybijając tunele w ścianach za pomocą fadunków wybuchowych czy rakiet. Podoba mi się też ładnie zrobiony efekt dudzonych szyb.

Eld: To wszystko prawda, jednak po kilkudziesięciu minutach, gdy już pierwsze emocje opadną, można dostrzec pewne uchybienia. Wystarczy cofnąć się do poprzednich lokacji, aby je zauważyc. Kiedyś zdarzyło mi się wrócić dwa lokacje do tyłu i, o dziwo, szyby, które wcześniej wybiłem, strzelając do strażnika, były nienaruszone. Innym razem drzwi, które polatrowano przed kilkunastoma minutami rakietami, były całe. Ponadto znikają niektóre ciała czy inne przedmioty. Main także zastrzeżenia co do pojazdów. Część z nich koszmarnie wolno się obraca.

Ghost: Niestety muszę się z tymi faktami zgodzić i jeszcze dodać coś od siebie. Otóż w jednym z pomieszczeń magazynowych trafiłem na stos skrzyni, a obok nich na pięć beczek z jakimś lawopałnym świństwem. Strzeliłem, beczki wybuchły, a stojąca obok skrzynia zamiast zmierzyć się w drzazgi wielkości zapalki, nawet nie była osmalona. Podobnie było ze strażnikiem stojącym obok potężnego zbiornika. Zbiornik efektownie eksplodował, a strażnik nadal do minie naparzą, właściwie jakby nietknęty. No i lampy. Można je rozwalić, ale praktycznie nie ma to niestety żadnego wpływu na

oswietlenie planszy. No i wada największa - brak bullet time'u (Max Payne...).

Eld: Według mnie to akurat zaleta Red Faction. Stabio mi się robi, gdy idę do kina i w każdym jednym filmie przez dziesięć minut oglądam bullet time w wykonaniu głównych bohaterów. Nie chciałbym, aby to samo miało miejsce w grach komputerowych. Jakoś mi ciężko sobie wyobrazić Hom&M IV czy FIFA 2002 z tym trybem - che, che, che. Po stronie wielkich zalet zapisiałbym również edytor poziomów dający do gry. Banalnie prosty w obsłudze i pozwala na tworzenie naprawdę wspaniałych plansz. A propos poziomów, czy podczas gry nie brakowało czegoś?

Ghost: Wiesz, masz rację. Zabrakło jednego elementu, który jest tak mocno eksponowany w shooterach FPP. Nie mogę uwierzyć, że tu go nie ma. Brakuje MAPY. Zaskakujące. Choć z drugiej strony, droga nie jest skomplikowana i da się jakaś bez tego grać.

Eld: No właśnie, nie jest to jakiś wielki minus. Plansze, choć rozbudowane, bynajmniej nie są pogmatwane - nie można się zgubić.

Ghost: Chociaż czasem trzeba się trochę rozglądać i chwilę pogłówkować, jak pójść dalej. Jednak umiejętności logicznego myślenia i spostrzegawczość pozwolą nam bez trudu odnaleźć przejście do następnej lokacji. A jak ci się podobał motyw wspierania się na ogrodzeniu i rusztowania, nie zaszytko na schody czy drzwi? Ja przyjąłem to rozwinięcie z dużą radością.

Eld: Faktycznie jest to duża zaleta Red Faction. W ilu to graczy musiałem omijać jakieś ogrodzenie z siatki - głowa boli. A tutaj bez problemu mogę pokonać ogrodzenie, czy wspiąć się po czymkolwiek.

Ghost: Fabuła w grze jest zbyt liniovą, ale to chyba swata większości gier tego gatunku.

Eld: Ja bym raczej powiedział, że jest to choroba wszystkich shooterów, których akcja toczy się w przyszłości. Jednak, powiedzmy szczerze, FPP są od strzelania, a nie od podziwiania inwencji twórczej autorów fabuły. Ciężko by było pogodzić oba te elementy.

Ghost: Myślę, że trudność rozgrywki i jednocześnie atrakcyjność podniosłyby konieczność wymiany butów z tłem. Zabrakło mi tego elementu. Z kolei



wydało mi się ciekawe to, że na pokładzie statku kosmicznego zmieniono grawitację, przez co skakanie oraz spadanie było intrigującze.

Eld: Och, nie tylko wówczas zmienia się "zachowanie" Parkera. Wystarczy wziąć na plecy któregoś z zabitych wrogów, by odczuć jego ciężar na własnych barkach. Swoją drogą, nie jest to jedynie nawiązanie do Thief'a, nie sądzisz?

Ghost: Jasne. Myślę, że duży ułotk w stronę Thief'a stanowi miąższe wrogiej bazie, gdzie Parker bez skafandru, w biały kimtu i mając do dyspozycji tylko pistolet z tłumikiem, musi przejść spory kawał drogi. I dla utrzymania nie może podchodzić ani za blisko strażników, ani kamery. Bo gdy to zrobi, bacz, i koniec cichej akcji. Wokół robi się gesto od pocisków. Czyli mamy do czynienia ze

Eld: Pytasz mnie, jak mi się to podoba? Odpowiem na to tak, że gdy w kopalni dorwałam się do maszyny kopiącej, to z demonicznym uśmiechem wybijałem dziury w ścianach i rozjeżdżałem biednych żołnierzy. Naprawdę świetny pomysł, choć nie nowy. Już bieżą w Tomb Raider 4 mogliśmy jeździć na motocyklu. Jedenak w Red Faction zostało to wykorzystane na większą skalę, a poza tym te maszynki są uzbrojone!

Ghost: Znalazłem też coś dla miłośników interakcji, tuczonego szkła i testowania gier. To coś na plycie nazywa się "glasshouse". Szkoła tylko, że takie krótkie. A jakie są twoje wrażenia?

Eld: Zawsze gdy widzę na jakimś filmie, jak kolo z bejsbolowym wybija szyby, to cieknie mi ślinka na coś takiego. Dlatego raczej nie trudno sobie wyobrazić, jak wielką frajdę sprawiło mi zdemolowanie planzy z milionem szyb.

Ghost: Eeeee, z tym milionem to przesada. Ale podobało mi się to, że włazi się do środka bucowi i z karabinem ustawionym na ciągły ogień strzała gdzie popadnie, a odłamki szkła spadają całymi kaskadami. Super.

Eld: Zeby jeszcze kaleczyły tego, na kogo lecą, to już bym całkiem "wymiękt".

Zachowanie przeciwników i NPC

Ghost: Wrogowie zachowują się przyzwycziale. Jak już cięauważą, nie czekają, aż ich namierzysz snajperka, ale cofają się, chowają za załomami, przykłekają i ogólnie są w ciągłym ruchu. Z kolei cywile zachowują się schematycznie. Najczęściej uciekają z krzykiem i ścigają na naszego bohatera, uwagę strażników.

Eld: Chyba że masz schowaną broń. Wtedy sanitariusze leczą Parkera, a pozostali NPC ignorują. Wracając na moment do zachowania strażników - warto nadmienić, iż ranek nie uciekają z krzykiem lub zaczynają błągać o życie. Raz zdarzyła mi się również dosyć zabawna sytuacja. Podszedłem do drzwi, trzymając w rękach ładunek wybuchowy. Otwarty się i przed mą stanął koleś z piatką w rękach. Odruchowo wcisnąłlem lewy klawisz myszy i rzuciłem w strażnika materiałem wybuchowym. Facet z wrzaskiem zaczął uciekać w drugą stronę. Drzwi się zamknęły, roznęły się wybuchy.

Arsenat

Eld: W tym przypadku ciekawostką jest podział broni na cztery grupy. Jest więc broń na dystans bezpośredni, broń ciężka, specjalna oraz półautomatyczna. Minie, jako zatwardziałego piromana, autorzy natychmiast kupili miotaczem płomieni. Skłamałbym, że ta zabawka mnie nie podparła - che, che, che.

Ghost: A dwa karabiny z trybem snajperskim? Albo ciężki karabin maszynowy? Mnie akurat miotacz jakoś nie zafascynował.

Eld: To widocznie kwestia gustu. Mnie bardzo się podobało, gdy podpalony przeciwnik z wrzaskiem miotał się w agonii. (Tu powinien pojawić się czerwony migoczący napis: "autor tych słów WCALE nie

pochwala przemocy - a już na pewno w takim steżeniu :).) Może to i jest makabryczne, lecz fajne, tym bardziej że wpadając na płonącego wroga, można się porządnie poparzyć.

Ghost: Ja z kolei uważam, że tylko jeden model wyrzutni rakietowej to trochę za mało.

Eld: Ha! Ponownie się nie zgadzę. Po pierwsze, Parker to nie muł juczeń, po drugie - to już by była zbyt duża sieczka. W dodatku są przecież miny czy granaty, tak więc nie narzekaj.

Ghost: Podobało mi się też, że broń różniła się nie tylko wyglądem, ale również sposobem obsługi - zarówno czasem przeładowania, jak i szybkostrzelnością oraz celnością. Taki np. ciężki karabin z bliska jest morderczy, ale na większe odległości ma makabryczny rozzrutz, a załadowanie nowej taśmy trwa i trwa, i trwa.

Eld: Podobnie jak wyrzutnia rakiet. Kiedy sobie przypominę, w jakim tempie wali się w pierwszym Quake'u. Śmiać mi się chce. W Red Faction trwa to na tyle długo, aby Parkera zdążył rozsmarować na scianie jakiś blaszany przeciwnik.

Grafika

Ghost: Po tym, co zobaczyłem w Maxie Payne, już niewiele rzeczy jest w stanie mnie zaskoczyć. I tak było tym razem. Grafika jest ładna i solidnie wykonana. Widać, że twórcy włożyli w to trochę pracy. Zarówno lokacje, jak i gwery, postacie czy pojazdy stoją na wysokim poziomie.

Eld: Właśnie, zadbańcie o najdrobniejsze szczegóły, jak chociażby wyświetlacze ilości pocisków na broni - nie można się zarzucić dziurami po poroszach, rozbrzganiach i tym podobnym specjałom.

Ghost: Cała gra działa dosyć szybko i płynnie, nawet na niezbyt wypożyczonym sprzęcie.

Eld: To bez wątpienia dobra strata.

Ghost: Choć do uzyskania najlepszych efektów przydałby się raczej przyzwoity sprzęt. Jak na mojego gaju, producenci mogliby też dostarczyć trochę przedmiotów, urozmaicających otoczenie. Trochę więcej komputerów, stolików i jakichś akcesoriów we wnętrzach, więcej rośliności, kryształów czy formacji skałnych w podziemiach.

Eld: Przesadzasz, według mnie grafika jest śliczna. A czekolików można się przyciągnąć do kilku rzeczy, jak chociażby wygląd wody. Natomiast to, co dzieje się pod wodą, budzi mój szczerzy zachwyt. Podwodne eksplozje są wręcz cu-



dowe, wyglądają dokładnie tak jak powinny, czyli przypominają to normalny wybuch, lecz puszczone od końca taśmy filmowej - tzn. implozie. Szkoła tylko, iż po eksplozji pozostałe w wodzie niezbyt ładna sterta złomu. Pięknie prezentują się również bąbelki powietrza. To musicie zobaczyć!

Muzyka i dźwięk

Eld: Nieznierne mi trudno ustosunkować się jednoznacznie do muzyki. Choćby dlatego, że pojawia się ona sporadycznie. Podczas gryna do naszych uszu docierają jedynie odgłosy otoczenia, a gdy pojawia się muzyka, to pełni rolę wybitnie drugoplanową - mający gdzieś daleko w tle. Utwory prezentują zróżnicowany poziom, czyli jedne są bardzo dobre i wprowadzają odpowiedni klimat, inne klepskie i zupełnie nie wpadają w ucho.

Ghost: Według mnie jedną z cech muzyki w takich grach powinna być jej dyskretna obecność, co znaczy, że powinna w jakiś sposób podkreślić nastrój chwili czy danej lokacji. Nie powinna natomiast drażnić lub przeszkadzać. W Red Faction, tak właśnie jest. Natomiast gdy przytanie się na chwilę i wsłucha w tematy muzyczne zamieszczone w grze, stwierdzić można, że są dobrze, choć nie powalają na kolana. Z kolei dźwięki są bardzo udane. Trzask stłuczonego szkła pod butami, wystrzały, pomrukiwanie silników pojazdów, odgłosy torped.

Eld: To prawda, co do dźwięków nie można mieć najmniejszych zastrzeżeń. Wszystko brzmi dokładnie tak, jak powinno, ale zapomnij o wspomnianej wcześniej.

Główne postacie



MASAKO

Masako - dowodzi straż Ultoru. Od kilkunastu lat zabija na zlecenie korporacji. Na Marsa trafiła trzy miesiące temu. Stosuje tu takie same zasady jak na Ziemi, czyli bezlitośnie tą wszystkich, których wskaza Capek.



Eos: Tajemnicza przywódczyni rebeliantów. Nie potrafi myśleć o wrogach jak o ludziach, którzy pracując dla Ultoru, zabijają górników. Chce poza tym, że pojawia się, który stożek pojawi się się Plegue, i zabici go. Rozczarowała tym, co się dzieje, zakładając organizację o nazwie Red Faction, której złożowi nazywają "Dead Faction". Podczas regularnych spotkań Eos zostaje wybrana na przywódcę.



Capek: Szef naukowców Ultoru. Wyruszał na Marsa z zamierzeniem spełnienia swych ambiций naukowych. Chciał odkrywać nowe rzeczy, pragnął zasłynąć jako naukowiec. Z czasem ambikcje zaczynają go przerastać i staje się okrutnym narzędziem w rękach szefów Ultoru.

Główne postacie



PARKER

Parker - kierujemy poczynaniami tego faceta. Mieszkający w Chicago młodzieniec stał się ofiarą popularnego hasła "Przyłącz na Marsa, pomóż zbudować Nowy Świat". A przecież jako syn znanego i szanowanego lekarza zdobył staranne wykształcenie. Dostał właśnie list, w którym otrzymał potwierdzenie przyjęcia go na studia w Harvardzie, gdy dojdzie do wniosku, że czas zrobć coś ze swoim życiem. Zatem podpisał kontrakt z Ultorem i wyruszył na Marsa. Wkrótce jednak odszedł do niego, co kogaine Ultor bardziej przypomina kamieniotomy dla skazanych - ludzie są tam traktowani inaczej niż w domu, a w każdym zaszyły się choroby zwana Plague. Wtedy to właśnie w życiu Parker pojawia się Eos.



skradaniem, niszczeniem kamery i cichym usuwaniem schronów.

Eld: W Thiefie kamery nie mają - che, che, che. Ale faktem jest, że autorzy nie ograniczyli się do bezmyślnnej rabianki i są misje, w których należą częściej robić głowę niż gwery.

Arsenat

Ghost: A jak oceniasz pojazdy i działa? Autorzy spora części pracy poświęcili na ten tryb gry. Przyznajmy, że ja byłem zachwycony. Nie dość, że jeździsz, pływasz czy latasz, to jeszcze usuwasz przeszkody z pomocą uzbrojonego pojazdu. A w przypadku pojazdów na kołach z gąsieniczką, albo gdzie możemy wpakować się albo na kołownicze, albo na płatowce i rewelka. Podobnie działa, które tu i ówdzie spotykamy na planecie - jedno nawet z eksplodującymi pociskami.

Eld: W tym przypadku ciekawostką jest podział broni na cztery grupy. Jest więc broń na dystans bezpośredni, broń ciężka, specjalna oraz półautomatyczna. Minie, jako zatwardziałego piromana, autorzy natychmiast kupili miotaczem płomieni. Skłamałbym, że ta zabawka mnie nie podparła - che, che, che.

Ghost: A dwa karabiny z trybem snajperskim? Albo ciężki karabin maszynowy? Mnie akurat miotacz jakoś nie zafascynował.

Eld: To widocznie kwestia gustu. Mnie bardzo się podobało, gdy podpalony przeciwnik z wrzaskiem miotał się w agonii. (Tu powinien pojawić się czerwony migoczący napis: "autor tych słów WCALE nie



HENDRIX

Hendrix - jego rodzice od dawna pracowali dla korporacji i Hendrix nigdy nie usłyszał złego słowa o Ultorze. Po ukończeniu studiów zdecydował się zostać pracownikiem kopalni - był technikiem oraz czarodziejem komputerowym, czyli hackerem. Kilka razy włamał się do systemu Ultoru i błyskawicznie poznal jego tajniki. Od początku obserwuje też z ukrycia zmiany Eos z Ultorem. Wie, kim ona jest, i wie, że Ultor zna tajemnice Eos. Z początku jednak trzyma się z boku i dopiero po śmierci rodziców jego nastawienie się zmienia.



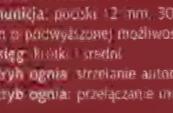
Nazwa: Riot Shield
Ammunition: brak
Zasięg: brak
1 tryb ognia: zasłona
2 tryb ognia: brak

Uwagi: lancet. Ta przezroczysta ręczka osłania przed ogniem wrogów. Przyda się, gdy po wyczerpaniu amunicji chcemy podejść do jakiegokolwiek miejsca i mimo ostrzału w nie bezpiecznie wziąć potrzebny przedmiot.



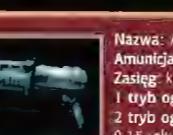
Nazwa: 12 mm Pistol
Ammunition: pociski 12 mm, 16 w magazynku
Zasięg: krótki i średni
1 tryb ognia: pojedynczy strzał
2 tryb ognia: załuczenie lub zdjęcie lufnika

Uwagi: pistolet 12 mm. Z tej broni, zwłaszcza na początku, będziemy sporo korzystać. W jednej z dalszych misji będzie też naszym jedynym uzbrojeniem. Użycie lufnika przydatne w dyskretnej kwaterze wrogów.



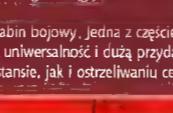
Nazwa: Submachine Gun
Ammunition: pociski 9 mm, 30 w magazynku, lub osiem pociski 5,56 mm o podwyższonej możliwości penetracji pancera, 20 w magazynku
Zasięg: krótki i średni
1 tryb ognia: strzelanie automatyczne
2 tryb ognia: przełaczanie magazynków

Uwagi: karabin maszynowy. Ciekawa broń. Lekka, szybkostrzelna, z dwoma rodzajami amunicji, jedną z lepszych w walkach na krótkie dystanse. Trzeba tylko uważać, aby nie strzała zbyt długimi seriami, bo szybko zużyjemy amunicję.



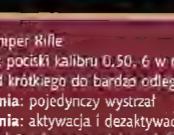
Nazwa: Automatic Shotgun
Ammunition: pociski kalibru 0,50, 6 w magazynku
Zasięg: od krótkiego do bardzo dalekiego
1 tryb ognia: pojedynczy strzał
2 tryb ognia: seria powtarzająca się co 0,15 sekundy strzałów

Uwagi: dubełtowa. Nietypowa, zwłaszcza w stacjach bezpośrednich. Gdy się bliżej przeciwnika, potrafi go nieźle odstrzelic - z malej odległości wystarczy zwykły jeden strzał, aby usunąć nękający nas kłopot.



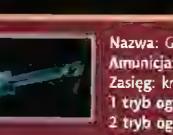
Nazwa: Assault Rifle
Ammunition: osiem pociski 5,56 mm o podwyższonej możliwości penetracji pancera, 42 w magazynku
Zasięg: od krótkiego do dalekiego
1 tryb ognia: krótki seria (3 pociski) co 0,75 sekundy
2 tryb ognia: ogień ciągły

Uwagi: karabin bojowy. Jedna z częściej używanych broni. Główne założenia na uniwersalność i dużą przydatność zarówno przy walkach na krótkim dystansie, jak i ostrzeliwaniu celów z większej odległości.



Nazwa: Remote Charge
Ammunition: brak
Zasięg: krótki
1 tryb ognia: przymocowanie i detonacja ładunku
2 tryb ognia: brak

Uwagi: ładunek wybuchowy. Nie lekceważcie tej broni. Przydaje się, aż na przykład często. Oprócz walorów bojowych pozwala na wyrażanie protestów i chodźników, nie wspominając o zastawianiu pułapek na lekkomobile strażników.



Nazwa: Flame Thrower
Ammunition: zbiorniki paliwa
Zasięg: krótki i średni
1 tryb ognia: strzał 4-metrowym plomieniem
2 tryb ognia: odłączenie zbiornika i rzucenie go, co daje efekt bomby zapałającej

Uwagi: miotacz ognia. Przydatny zwłaszcza w zatłoczonych miejscach i tam, gdzie nie chcemy zniszczyć np. działa obsługiwane przez wrogów (po to



kwestiach mówionych. Co by nie rzec, postacie mówią bardzo mitymi głosami, a tembl panu podkładającego głos w filmie wprowadza Świecie są zwłaszcza te, na których znajdują się roszujące drzwi. Łatwo napotkać niespodziankę w postaci lufy wymierzonej prosto w głównego bohatera.

Podsumowanie

Eld: W zasadzie to powiedziałeś już wszystko o trybie przeznaczonym dla wielu graczy. Od siebie dodam tylko, że plansze multiplayera świetnie pomyślano - na gracz czeka całe mnóstwo zabawy. Świecie są zwłaszcza te, na których znajdują się roszujące drzwi. Łatwo napotkać niespodziankę w postaci lufy wymierzonej prosto w głównego bohatera.

Ghost: Szkoda tylko, że postacie wrogów i NPC-ów są dosyć mało mówne i monotonematyczne.

Eld: Ponownie muszę się zgodzić, lecz przy okazji taką uwagę - nie jest to Baldur's Gate lub inny RPG. Tutaj najważniejsza jest akcja, a nie to, czym koles siedzący przy komputerze skoncentruje się na pewno jeden z najlepszych FPP w dziejach błażsaka. Wymienione przez nas wady są raczej efektem naszej dociekiliwości. Mam nawet wrażenie, że obaj urządziliśmy konkurs pt. "któro znajdzie więcej bączków", podczas gdy Red Faction ma przynajmniej więcej przewagi zalet i nowości. Gdy się do niego zasiadzie, macie już kilka najbliższych dni i nocy z głowy. Doskonale bronie, daleko posunięta interakcja, nietuzinkowa oprawa graficzna, dość interesujące i zróżnicowane zadania. Długo bym mógł wymieniać to, co mi się podoba w Red Faction. Jestem natomiast ciekaw twojego zdania.

Ghost: W zasadzie tak, ale (znowu powrót do Maxa Payne'a) można było sprawić, by strażnicy cieszyli się ciekawymi, a częstokroć nawet zabawnymi gadkami czy dialogami.

Eld: Jak widać, nikomu nie można dogodzić w 100%. Jeśli jednak wymagasz, aby każda z postaci biorących w grze udział wypowiadała kilka tysięcy słów, to jednak pragnę przypomnieć - gra zajmowałaby pięć płyt.

Ghost: Nie wydaje mi się. Może zwiększyłaby się o kilkadziesiąt mega plików MP3 - myślę, że nie więcej.

Multiplayer

Ghost: Dzięki pewnym rozwiązaniom i pomysłom tryb multiplayer wkraćza w nowy wymiar. Koniec z kryciem się i kampowaniem - dzięki skanerowi jedna z gier pokaże wasz przeciwników czającym się za ścianami! Ba, nie tylko pokaże - pozwoli ich ustrzelić! A co powiecie na niszczenie ścian? Gdy kumpel kryje się za ścianą czy załomem muru, jak go wyłuskać? Nie prostszego! Jedna rakietka i mamy durny w murze. Mało tego, nawet mamy wykorzystywać możliwość niszczenia przeszkód, gdyż czasem jest to jedyna droga, aby dostać się do bonusów ukrytych na planszy. Jeszcze ważna mało? Wiec proszę bardzo - w niektórych planszach można niszczyć podłogę! I co? Łączące kilka pięter w górze przeciwnik nie spociecha się eksplozją pod nogami i spowodowaną pełnym strzałem z wyrzuconej, a tym bardziej upadku z dużej wysokości. Szkoda tylko, że nie funkcjonuje jeden drobny gadżet. Otóż na jednej z planszy jest szklany sufit. Przeciwnik chce przebiec przez salę, krótka seria w szklany sufit i spada na niego gesty deszcz odłamków, niestety nie robią mu najmniejszej krzywdy.

Ghost: Podzielam w pełni twoją opinię. Gra jest świetna. Wciąga właściwie od razu. Opisane przez nas błędy i niedobórki to zaledwie drobna i w zasadzie nieznacząca wada programu. Cała reszta wrażeń składa się na spory plus. I choć gra nie jest przedłomowa, tak jak obiecywali producenci w zapowiedziach, to jednak w połączeniu z niską ceną stanowi bardzo łakomy kąsek dla wszystkich graczy. A dzięki paru ciekawym pomysłom wnosi do trybu multiplayer nowe wrażenia i w znaczący sposób może zmienić styl prowadzenia rozgrywki.

Spolszczenie

Gra nie zostanie spolszczena. Chociaż może to być momentem, niesie też ze sobą pewne zalety - wydanie Red Faction w Polsce nastąpi szybciej - przedkiem września i października - kilka dni po światowej premierze. Ponadto niska cena - 49 zł!!! Powstaje również oficjalna polska strona tej gry.

P.S. I jak wypadł Twoj eksperyment? Jeśli was się podobało, zaspisze mailami Naczelnego, a może w przyszłości podobne recenzje pojawią się ponownie?



10/2001

9

Producent: THG ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** <http://www.redfaction.com>

Wymagania: Win 9x/Me, PII lub K6-2 400 MHz, 64 MB RAM, CD ROM, karta dźwiękowa 900 MB miejsca na dysku ■ **Akcelerator:** minimum 8 MB

- grywalność ■ w edycji grafika i dźwiękowej enie ■ mrożenie ścian ■ wspomnienie rurożnika ■ pojazdy i działa ■ świetny multoplayer
- edytor pozycji ■ niska cena
- rozmaitość drobnych błędów

Uzbrojenie

Nazwa: Fusion Rocket Launcher
Ammunition: pojedyncze patrony
Zasięg: daleki
1 tryb ognia: strzel i przeładowanie
2 tryb ognia: brak

Uwagi: Wyrozniona rakietą fuzyjną. Trochę Mopejliwa bron ze względu na przeładowywanie do każdej wystrzału, ale dzięki naprawdę dużej mocy amunicji czasem okazuje się przydatna

Nazwa: Rail Gun
Ammunition: metalowe kolek. 1 ładowany pojedynczo
Zasięg: daleki i dlugi
1 tryb ognia: wystrzał
2 tryb ognia: włączenie skanera pozwalającego wykryć wrogów ukrywających się za ścianami

Uwagi: Kołkownica. Bron o niesamowitej siie ognia - jej pociski przechodzą przez mury jak przez maro. A dzięki skanerowi widzimy przez ściany i drzwi, a co za tym idzie - unikamy wypadku i zasoko

Nazwa: Precision Rille
Ammunition: pociski eksplodujące 5.56 mm, 20 w magazynku
Zasięg: daleki
1 tryb ognia: ogień połautomatyczny
2 tryb ognia: aktywacja i dezaktywacja celownika optycznego, przytrzymując daje płynne powiększenie

Uwagi: Karabin precyzyjny. Podobny do snajperki, ale z dodatkowymi zatartami. Pierwsza to większa liczba pocisków w magazynku, a druga to eksplodująca amunicja, która powalają niszczyci opancerzone cele

Nazwa: Heavy Machine Gun
Ammunition: pociski 7.62 mm standar-dowe z 98 pociskami
Zasięg: daleki
1 tryb ognia: żarzenie
2 tryb ognia: włączenie skanera pozwalającego wykryć wrogów ukrywających się za ścianami

Uwagi: Ciekły karabin maszynowy, jeden z moich ulubionych. Siła i szybkostrzelność broni. Szkoda tylko, że skupienie jest nieco rewelacyjne, a i przeładowanie tasmy dosyć czasochłonne

Nazwa: Rocket Launcher
Ammunition: 15-centymetrowe rakiety eksplodujące, 6 w paczce
Zasięg: średni i daleki
1 tryb ognia: odpalenie niekierowanego pocisku przy przytrzymaniu powtarzania odpalania co 2 sekundy
2 tryb ognia: włącza tryb termicznego poszukiwanie celu

Uwagi: Karabin precyzyjny. Podobny do snajperki, ale z dodatkowymi zatartami. Pierwsza to większa liczba pocisków w magazynku, a druga to eksplodująca amunicja, która powalają niszczyci opancerzone cele

Nazwa: Heavy Machine Gun
Ammunition: pociski 7.62 mm standar-dowe z 98 pociskami
Zasięg: daleki
1 tryb ognia: żarzenie
2 tryb ognia: włączenie skanera pozwalającego wykryć wrogów ukrywających się za ścianami

Uwagi: Ciekły karabin maszynowy, jeden z moich ulubionych. Siła i szybkostrzelność broni. Szkoda tylko, że skupienie jest nieco rewelacyjne, a i przeładowanie tasmy dosyć czasochłonne

Rewolucja na czerwonej planecie

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki

kody do gier

recenzje

solucje

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.

Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl



(0-94) 346-II-59

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 października 2001. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki dołączamy koszty pocztowej w wysokości 9,99 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl.

Zamówienia pocztowe prosimy przesywać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C-11 na adres: TimSoft, 5-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

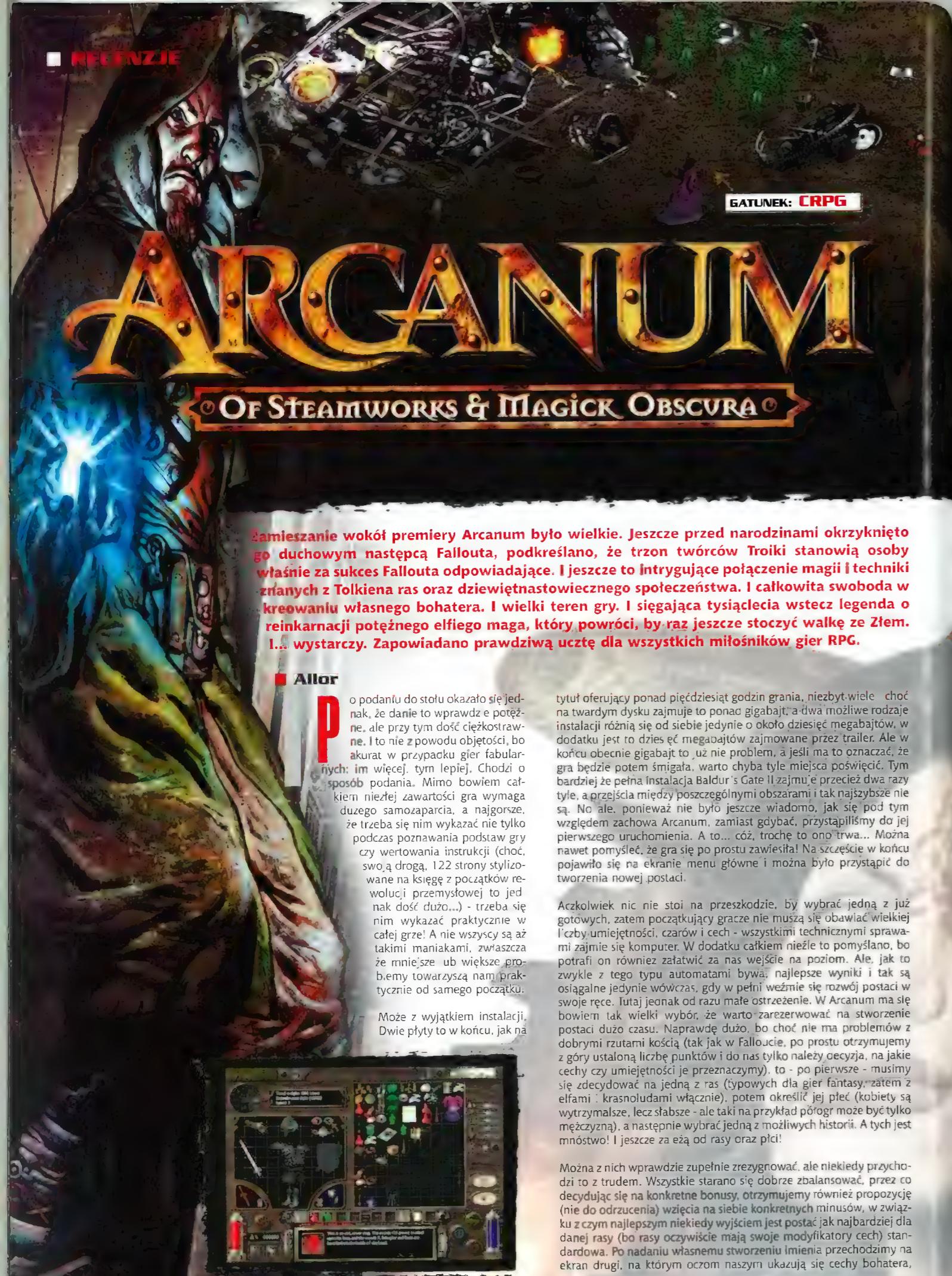
partner internetowy

GRY OnLine
www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

CD-ROM GIER PC CD-ROM	COLIN MCRAE RALLY... 99,00	FAREN & KLEOPATRA PL 129,00	JOKI DIAZ PL 129,00	NASCAR ROAD RACING 155,00	SOCHI PL wersja DVD 119,00	SACHTI 2001 PL 69,00
SWI PL	28,00	Bogatyr Alabino 7 PL 29,00	Bogatyr Alabino 7 PL 29,00	Sega Rally 99 PL 99,00	Sega Rally Championship 119,00	Tajemnice Domu Strachow PL 99,00
A.D. 14 PL	24,00	Combat Flight Simulator 2 109,00	Combat Flight Simulator 2 109,00	Test Drive 6 PL 99,00	Test Drive 6 PL 99,00	Task Force 141 PL 69,00
Adel First Battalions 2 PL	49,00	COMMANDOS 2 129,00	COMMANDOS 2 129,00	Test Drive 8 PL 99,00	Test Drive 8 PL 99,00	Task Force 142 PL 69,00
Ades First Battalions Pt + grane zegara 49,00	93,00	Final Fantasy VIII..... 129,00	Final Fantasy VIII..... 129,00	Test Drive 9 PL 99,00	Test Drive 9 PL 99,00	Task Force 143 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	FEAR: Beyond the Call of Duty 129,00	FEAR: Beyond the Call of Duty 129,00	Test Drive 10 PL 99,00	Test Drive 10 PL 99,00	Task Force 144 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Flight Unlimited 2 49,00	Flight Unlimited 2 49,00	Test Drive 11 PL 99,00	Test Drive 11 PL 99,00	Task Force 145 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Gabriel Knight 3: Blood of Sacred 69,00	Gabriel Knight 3: Blood of Sacred 69,00	Test Drive 12 PL 99,00	Test Drive 12 PL 99,00	Task Force 146 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Creatures 2 49,00	Creatures 2 49,00	Test Drive 13 PL 99,00	Test Drive 13 PL 99,00	Task Force 147 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Creatures 3 69,00	Creatures 3 69,00	Test Drive 14 PL 99,00	Test Drive 14 PL 99,00	Task Force 148 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Creatures Adventures 99,00	Creatures Adventures 99,00	Test Drive 15 PL 99,00	Test Drive 15 PL 99,00	Task Force 149 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Cryptic Studios' Star Trek: Starfleet Command 99,00	Cryptic Studios' Star Trek: Starfleet Command 99,00	Test Drive 16 PL 99,00	Test Drive 16 PL 99,00	Task Force 150 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Descent 3 19,00	Descent 3 19,00	Test Drive 17 PL 99,00	Test Drive 17 PL 99,00	Task Force 151 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Desperadoes 129,00	Desperadoes 129,00	Test Drive 18 PL 99,00	Test Drive 18 PL 99,00	Task Force 152 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	DESTRUCTION DERBY II PL 49,00	DESTRUCTION DERBY II PL 49,00	Test Drive 19 PL 99,00	Test Drive 19 PL 99,00	Task Force 153 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Devil's Advocate 18,90	Devil's Advocate 18,90	Test Drive 20 PL 99,00	Test Drive 20 PL 99,00	Task Force 154 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Diablo 2 PL 129,00	Diablo 2 PL 129,00	Test Drive 21 PL 99,00	Test Drive 21 PL 99,00	Task Force 155 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Diablo 3 PL 129,00	Diablo 3 PL 129,00	Test Drive 22 PL 99,00	Test Drive 22 PL 99,00	Task Force 156 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Diablo 4 PL 129,00	Diablo 4 PL 129,00	Test Drive 23 PL 99,00	Test Drive 23 PL 99,00	Task Force 157 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Diablo 5 PL 129,00	Diablo 5 PL 129,00	Test Drive 24 PL 99,00	Test Drive 24 PL 99,00	Task Force 158 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Diablo 6 PL 129,00	Diablo 6 PL 129,00	Test Drive 25 PL 99,00	Test Drive 25 PL 99,00	Task Force 159 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Diablo 7 PL 129,00	Diablo 7 PL 129,00	Test Drive 26 PL 99,00	Test Drive 26 PL 99,00	Task Force 160 PL 69,00
Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00	Diablo 8 PL 129,00				



Zamieszanie wokół premiery Arcanum było wielkie. Jeszcze przed narodzinami okrzyknięto go duchowym następcą Fallouta, podkreślano, że trzon twórców Troiki stanowią osoby właśnie za sukces Fallouta odpowiadające. I jeszcze to intrugujące połączenie magii i techniki zrównanych z Tolkienem ras oraz dziewiętnastowiecznego społeczeństwa. I całkowita swoboda w kreowaniu własnego bohatera. I wielki teren gry. I sięgająca tysiąclecia wstecz legenda o reinkarnacji potężnego elfiego maga, który powróci, by raz jeszcze stoczyć walkę ze Złem. I... wystarczy. Zapowiadało prawdziwą ucztę dla wszystkich miłośników gier RPG.

Allor

Po podaniu do stołu okazało się jednak, że dane to wprawdzie o potężne, ale przy tym dość ciężkostrawne. I to nie z powodu objętości, bo akurat w przypadku gier fabularnych: im więcej, tym lepiej. Chodzi o sposób podania. Mimo bowiem całkiem niezlej zawartości gra wymaga dużego samopazarcia, najgorzej, że trzeba się nim wykazać nie tylko podczas poznawania podstaw gry czy wertowania instrukcji (choć, swoją drogą, 122 strony stylizowane na księgi z poczatków rewolucji przemysłowej to jednak dość dużo...) - trzeba się nim wykazać praktycznie w całej grze! A nie wszyscy są aż takimi maniakami, zwłaszcza że mniejsze lub większe problemy towarzyszą nam praktycznie od samego początku.

Może z wyjątkiem instalacji. Dwie płyty to w końcu, jak na

tytuł oferujący ponad pięćdziesiąt godzin grania, niezbyt wiele choć na twardym dysku zajmuje to ponad gigabajt, a dwa możliwe rodzaje instalacji różnią się od siebie jedynie o około dziesięć megabajtów, w dodatku jest to dziesięć megabajtów zajmowane przez trailer. Ale w końcu obecnie gigabajt to już nie problem, a jeśli ma to oznaczać, że gra będzie potem śmiała, warto chyba tyle miejsca poświęcić. Tym bardziej że pełna instalacja Baldur's Gate II zajmuje przecież dwa razy tyle, a przejście między poszczególnymi obszarami i tak najszybsze nie są. No ale, ponieważ nie było jeszcze wiadomo, jak się pod tym względem zachowa Arcanum, zamiast gdybać, przystąpiliśmy do jej pierwszego uruchomienia. A to... cóż, trochę to ono trwa... Można nawet pomyśleć, że gra się po prostu zawiesiła! Na szczęście w końcu pojawiło się na ekranie menu główne i można było przystąpić do tworzenia nowej postaci.

Ażkolwiek nic nie stoi na przeszkodzie, by wybrać jedną z już gotowych, zatem początkujący gracze nie muszą się obawiać wielkiej licy umiejętności, czarów i cech - wszystkimi technicznymi sprawami zajmie się komputer. W dodatku całkiem nieźle to pomyślano, bo potrafi on również załatwić za nas wejście na poziom. Ale, jak to zwykle z tego typu automatami bywa, najlepsze wyniki i tak są osiągalne jedynie wówczas, gdy w pełni września się rozwój postaci w swoje ręce. Tutaj jednak od razu małe ostrzeżenie. W Arcanum ma się bowiem tak wielki wybór, że warto zarezerwować na stworzenie postaci dużo czasu. Naprawdę dużo, bo choć nie ma problemów z dobrymi rzutami kością (tak jak w Falloutie), po prostu otrzymujemy z góry ustaloną liczbę punktów i do nas tylko należy decyzja, na jakie cechy czy umiejętności je przeznaczymy, to - po pierwsze - musimy się zdecydować na jedną z ras (typowych dla gier fantasy, zatem z elfami - krasnoludami włącznie), potem określić jej płeć (kobiety są wytrzymalsze, lecz słabsze - ale taki na przykład półrogi może być tylko mężczyzną), a następnie wybrać jedną z możliwych historii. A tych jest mnóstwo! I jeszcze za eżą od rasy oraz płci!

Można z nich wprawdzie zupełnie zrezygnować, ale niekiedy przychodzi to z trudem. Wszystkie staran się dobrze zbalansować, przez co decydując się na konkretne bonusy, otrzymujemy również propozycję (nie do odrzucenia) wzięcia na siebie konkretnych minusów, w związku z czym najlepszym niekiedy wyjściem jest postać jak najbardziej dla danej rasy (bo rasy oczywiście mają swoje modyfikatory cech) standartowa. Po nadto wlasnemu stworzeniu imienia przechodzimy na ekran drugi, na którym oczom naszym ukazują się cechy bohatera,



Grze brakuje troszki "magii", by mogła zauroczyć



jego umiejętności, czary, którymi dysponuje - słowem, wszystkie statystyki. Do dyspozycji mamy teraz pięć punktów, dzięki którym (w stosunku jedynego do jednego) możemy zwiększyć cechy, nauczyć się umiejętności w rozdaju walki wreszcie czy skradania się, a także posiąść wiedzę w dziedzinie magii i techniki. Możliwości jest tu całe mnóstwo!

Samych czarów mamy osiemdziesiąt, podzielonych na sześćdziesiąt szkół. Do tego sześćdziesiąt umiejętności ogólnych (w czterech kategoriach), z których każdą możemy wywindać maksymalnie na piąty poziom, i technika, która pośrednio na osiem dyscyplin po siedem umiejętności każda - razem pięćdziesiąt sześć. W tym, przynajmniej na początku, nie idzie się pogubić! A po pewnym czasie może stworzyć dosłownie kogokolwiek! No może nie do końca, bo w tym świecie magia z techniką niezupublicznie się "lubią"... I nie chodzi jedynie o animacje między magami a naukowcami - magia z techniką oddziałują na siebie i bez pomocy swoich wyznawców!

Dlatego też, oprócz dość często pojawiającego się wskaźnika dobra/zła, w Arcanum mamy jeszcze dodatkowy wskaźnik magii/technologii. I przypisane jest mu nie mniejsze znaczenie! Dlaczego? Po wielu spektakularnych wypadkach zaczęto dokładniej badać oddziaływanie magii na technikę i okazało się, że problem leży u podstawa działania tych dwóch przeciwstawnych sił. Urządzenia mechaniczne w swym działaniu opierają się na prawach fizyki. Więcej nawet - działaniem umacniają je. Po czym to wiadomo? Ano po magii, która w polskiej wersji będzie zresztą magią zwana - jak już wspomniałem, całość stylizowana jest na późny wiek XIX. Magia albo w pobliżu urządzeń technicznych nie działa, albo zakłóca ich działanie - pogodzić jednego z drugim po prostu nie sposób. Działanie czarów opiera się bowiem na chwilowej zmianie praw fizyki - tym większe, im potężniejszy czar. A jaki to może mieć wpływ choćby na maszynę parową, tłumaczy nie trzeba! W dodatku także obecność maga lub naukowca ma takie samo działanie. Oznacza to, że konfrontacja maga ze skomplikowaną maszyną może się zakończyć niezwykle spektakularnie - takim na

przykład jej wybuchem, choć słabszy mag przedże utraci w jej pobliżu moc.

To wzajemne oddziaływanie bynajmniej nie ogranicza się jedynie do maszyn parowych. Spróbujcie, w roli maga, przejechać się metrem czy pociągiem! Po prostu was tam nie wpuszczą! Będziecie też wyganiani ze sklepów przy warsztatach, a na zakupy będziecie musieli chodzić albo do sklepów dla magów, albo ogólnych - o zaawansowanej technice możecie po prostu zapomnieć, bo i tak by nie działała! Tak samo działa to jednak i w drugą stronę - im mocniejszy czar, tym większa szansa, że nie uda się go, rzucić na osobę wykazującą ciągły kontakt z techniką, również w przypadku czarów leczących. A że niektóre rasy już na stacie wykazują większe przywiązanie do magii/techniki (np. elfy, ludzie krasnoludy - oczywiście ci pierwsi do magii, a drudzy do techniki), do leczenia brodaczy najlepiej używać zaklęć jak najprostszych, ponieważ te bardziej zaawansowane po prostu nie poskutują...

Gwoli, ściśleścią warto jednak wspomnieć, że teoretycznie nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć postać, która będzie się kroczyć po środku tych potęg. Jest to jak najbardziej możliwe, tyle tylko, że będzie jej w życiu niezwykle ciężko - zarówno lepsze czary, jak i lepsze przedmioty mechaniczne będą bowiem poza jej zasięgiem! Nie mówiąc już o tym, że będzie ją można pogrychotać zarówno magią, jak i kulami (choć, o dżwi, broń palną jakoś działać przy magu nie przestaje...), a to także nie wydaje się zbyt zdrowe. Zresztą z tym gruchotaniem to ogólnie jest bardzo nieciekawie... Jeśli komuś marzy się heroic fantasy, lepiej niech albo do tej gry nie siada, albo też szybko swoje oczekiwania zrewiduje. Tutaj, niezależnie od wybranych na początku umiejętności czy przeszłość, zaczyna się gra jako maty, biedny pikus, który powinien siedzieć cicho i liczyć na szczęście oraz dobry humor napotykanych osób. Można by to zresztą zrozumieć, jeśli tyczyłoby się postaci z zadań pobocznych, które wykonać można w późniejszym okresie. Ale niestety taka sytuacja często spotyka takie postaci (nazywając rzeczy po imieniu - wrogów) z questów, których obejść nie można! I to nawet na (niemal) początku gry!



Ot, choćby takie zapadnięte Shrouded Hills. Wyjście z tej wioski możliwe jest jedynie przez most - a ten zagrądują żubruntowani studenci (tak się przynajmniej przedstawiają). I to jacy studenci! Chyba z piętego roku AWF! Jednym z możliwych rozwiązań ich problemu jest bowiem rozwiązywanie siłowe - ale to pewna śmierć! Innym zapłaceniem myta, ale jest tak wysokie (a w okolicach kasza na ziemi wcale nie leży!), że w bardzo wielu przypadkach również to rozwiązywanie nie wchodzi w rachubę. Cóż zatem pozostaje? Albo przyłączyć się do rozbójników (co kończy się spaleniem materiałów zebranych na konstrukcję nowego mostu i reputacji wcale nie poprawią), albo ich przegadać - ale ile osób zrobi z siebie dyplomatę? Przed podobnymi problemami stajemy zresztą bardzo często. W dodatku nie ma tu automatycznego save'a, przez co o ciągłym zapisywaniu gry trzeba pamiętać samemu. Na szczęście nie trwa ono zbyt długo, więc po wyrobieniu odruchów daje się tym żyć.



Korzystając z okazji, pozwól sobie poświęcić parę słów na opisanie walki. Po ta - gdyby nie przejęcia z wrogami wcale zła nie jest. Po pierwsze, mamy do wyboru czas rzeczywisty lub tury. Po drugie, nie mamy wpływu na poczynania pozostałych członków drużyny - choć to jest akurat wada, ale jak już się przypiątała, niech zostanie. Po trzecie, pomiędzy turami a czasem rzeczywistym możemy przełożyć się praktycznie w dowolnym momencie - wystarczy naciąść spację. Po czwarte zaś, nawet nie myśleć o walce w czasie rzeczywistym z jakimkolwiek mocniejszym potworem! To se ne! Za to sprawdza się perfekcyjnie przy dobijaniu niedobitków i eksterminacji leszczy, bo zaoszczędza czas.

Właśnie, czas... Cóż, to w sumie największa wada gry. I nie chodzi wcale o to, że wciąż! Chodzi bowiem o czas ładowania się obszaru (choć ten akurat jest porównywalny z BGII), a przede wszystkim korzystania z mapy. Mapa jest po prostu fatalna! Raz, że ładuje się wiecznie. Dwa, że jest dużo za duża i by zobaczyć plan jakiegoś nowego miasta, trzeba ją moźliwie przesuwać. A trzy - właśnie, moźliwie przesuwać... O płynnym przesuwaniu moźliwie zapomnieć! Podobnie jak o robieniu własnych notatek, ale to jeszcze dóbry się przeć, gdyby nie ta ślamazarność. Czasowa bardziej opłaca się chodzić bez mapy, niż szukać czegoś za jej pomocą! I to mimo możliwości stawiania waypoints! Istna paranoja! W dodatku na mapie nie ma nazw ulic, co gwarantuje nam długie i bezowocne błądzenie. Po prostu kretynizm! W dodatku, jeśli przy 450 MHz i 256 MB RAM-u mapa się ślimaczy, to na komputerze spełniającym jedynie minimalne wymagania jest po prostu nie do użycia! I jak tu czerpać przyjemność z gry, skoro spędza się godzinę na poszukiwaniach jakiegoś cholernego sklepu?! Zresztą i wspomniane już waypoints wcale takim świetnym rozwiązańem nie są. Bo po pierwsze, jest ich ograniczona (mocno!) liczba, a po drugie - no właśnie, żeby je postawić, trzeba najpierw w dane miejsce na mapie dotrzeć, a to trwa wiecznie...

Jednak mapa to nie jedyna wada gry - problem powolności dotyczy całego engine'u - jest on niestety najslabszą częścią projektu Arcanum zwanego. Nie dość bowiem, że się ślimaczy, to jeszcze efekty jego pracy... jakby to powiedzieć: Fallout (żeby już trzymać się teorii o duchowym następcy) był po prostu ładniejszy! I nie chodzi tu o wygląd postaci (choć te różnią do najpiękniejszych nie mało), ale i miast. Owszem, nie wygląda to może najgorzej, ale przy wymaganiach sprzętowych gry - cóż, jest to dość duże przejęcie...

Sytuację na szczęście ratuje całkiem ciekawa i wciągająca fabuła. Na początku można się wprawdzić na niektóre jej założenia - bo co u licha robi zbroja płytowa w dobie rewolweru! - ale daje się je przeboić, a nawet polubić. Dzięki temu nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć normę nego średniowiecznego rycerza-maga, który będzie kosić "technologów" aż miło! Ale nie o tym miałem pisać...

Fabuła, jak to z fabułą w grach RPG bywa, oscyluje wokół konfliktu dobra ze złem a nasz bohater, uż na samym początku zostaje ochrzczony Wybrańcem, który ma uratować świat. Nic to nowego, ale dzięki dużemu zróżnicowaniu misji, wielkiej ich liczbie oraz niezlej intrydze

o wtórności właściwie się nie pamięta. Tym bardziej że przecież z konfliktem magii i techniki nieczęsto ma się do czynienia, więc i historie tu opowiadane wcale do najgiltupszych nie należą. W zasadzie są nawet na tyle rozsądne, że potrafią przetrzymać przy monitorze mimo słabości engine'u! Ech, gdyby nie on, byłoby w ogóle super! A tak...

Mimo wszystko tak źle nie jest. Bo choć, prócz engine'u, można by się przyczepić do paru innych rzeczy (dlaczego identyfikacja przedmiotu jest równie potężnym czarem co teleportacja całej drużyny w dowolne miejsce świata??), gra wciąż. Znaczy się - wciąża, pod warunkiem że uda się jej przełamać początkowe nastawienie gracza, a to u bardzo wielu znajomych było jednoznacznie negatywne! I mowa tu, że nie było niedomówień o fanach RPG z wieloletnim stażem! Niekiedy nawet umiłowanie świata Warhamerra (który od biedy można uznać za pierwotzrobu tego w Arcanum) nie wystarcza, by fabuła gry i jej bogactwo zdobyły się przez początkową niechęć, wywoalaną przez słaby i wymagający engine przebiegi.

I wielka to szkoda! Bo zaprawdę powiadam wam - Arcanum wielkim RPG-iem jest i basta! Ale jest też i niedopracowanym RPG-iem... Dlatego też w żadnym razie nie polecamy go, mimo licznych ułatwień, początkującym gracjom - w przejściu do porządku dziennego nad jego słabościami' wymagany jest bowiem nielichy zapas! Jeśli jednak macie na tyle mocny sprzęt (lub na tyle dużą cierpliwość), żeby móc w miarę swobodnie korzystać z mapy, i nie raz i was (a przynajmniej nie za mocno) połączanie zbroi płytowej z rewolwerem, pociągu z teleportacją, tutajże luku z mechanicznym (znaczy się dysponującym własnym wspomaganiem) toporem - witajcie w świecie Arcanum!

Świecie mnóstwa kontrastów, świecie, gdzie technika ściera się z magią, a rewolucja techniczna przyszła od krasnorolów. Gdzie półogry służą jako ochroniarze, a wykorzystywane w fabrykach półorki zaczynają myśleć o własnych związках zawodowych. Świecie, w którym wroga pokonać można zarówno przywołanym demonem, jak i paroma kulami z karabinu. Świecie po którym możecie chodzić w dowolny sposób rozwijaną postacią, pozbawioną ograniczeń nakładanych przez profesje. Świecie mnóstwa możliwości, ale i mnóstwa wyrzeczeń. Zapewniając was jednak, że warto te wyrzeczenia ponieść, na początku warto się przemóc, bo Arcanum jest tego po prostu warte!

A że dostało "jedynie" siódemkę? Cóż, po prostu nie wolno zapomnieć o problemach z engine'em oraz poziomem trudności walk (choć z tym można sobie akurat w miarę poradzić zmniejszając poziom trudności). Tak po prawdziwe, gra robi się przyjemna dopiero po wykorzystaniu edytora i "podpakowania" postaci. No i na sprzęcie, który da możliwość skorzystania z mapy. Inaczej - zamiast z fabułą, będziecie się zmagać z problemami, a zamiast pograć się w świecie, pograć się w rozpacz... Zresztą i tak, przy słabej pamięci, wam to grozi bo i dziennik zbytnio szczegółowy nie jest, i bez własnych notatek będzie niekiedy bardzo ciężko.

Istnieje jeszcze wprawdzie szansa, że wersja PL usterki wyeliminuje, ale póki co zostaje siedem. Siedem, do którego posiadaszecie mocnego sprzętu mogą punkt lub dwa (jeśli dodatkowo lubią robić ciągle save'y) codać, a słabego - dwa odjąć. W tej chwili gra jest bardzo nierówna i inaczej nie da się jej po prostu ocenić. Przykro to, bo pomysł i fabuła głupie nie są, ale wykonanie też się liczy. Hough!

PS Na płycie znajduje się również edytor świata, ale przy obecnich problemach z engine'em i to może być za mało, by zapewnić grze długowieczność. Podobnie jak i niewystarczająca może być gra wielosobowa, bo w niej walka odbywa się jedynie w czasie rzeczywistym, a to oznacza jedynie chaos.



Grze brakuje troszki "magii", by mogła zauroczyć

Wersja PL?

Play-It odgrą się, że w Polsce będą w pudełku z częściami płytą! Dwie z oryginalną wersją angielską (dla tradycyjonalistów wychodzących z założenia, że tylko oryginalna wersja zapewnia cały klimat gry), jedną z nakładką spolszczącą (dla wołących wszystko rozmieć) i jedną ze ścieżką muzyczną (dla... no, wszystkich tych, którzy się ona po prostu podoba). Zapowiadają się więc pierwsza poważna konkurencja dla CD Projektu i to w całkiem przystępnej - jak na ogromną grę - cenę 139 złotych! Do tematu "Arcanum: Przywileje o Maszynach & Magii" niedługo jeszcze, jak tylko wersję PL dostaniemy, wróćmy.

7

Producent: Troika Games/Sierra Dystrybutor: Play It Internet: www.play.it
Wymagania: Windows 95/98/2000/ME, PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna z 8 MB RAM Akcelerator: zbytni
■ możliwość stworzenia dowolnej postaci ■ możliwość automatycznego awansowania posłací ■ duży teren gry ■ cała karta fabułująca intrygę
■ mnogość przedmiotów, czarów itp. ■ edytor!
■ fatalna mapa! ■ powolny engine ■ niezbyt dokładny dziennik ■ "dziwny" poziom trudności ■ średnie grafika ■ zbyt płytkie i rewolwerowe...

The Incredible Machine:

Even More Contraptions

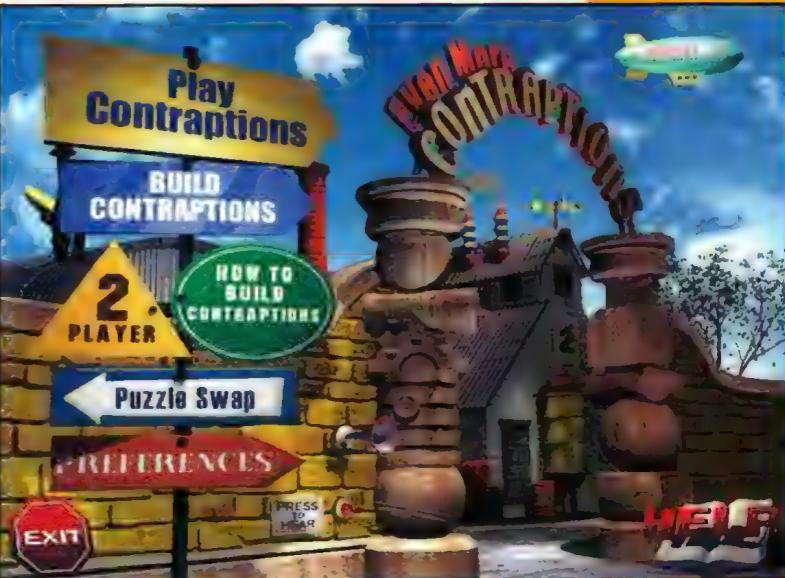
Pepin Krootki

Czasy, kiedy gry logiczne stanowiły preżnie rozwijającą się gałąź komputerowej rozrywki, dawno już minęły. Wspomnieniami o zarwanych nocach, gdy wraz z całą ekipą parujących mózgów atakowane n-tym level w Sokobanie, może się dziś poszczęścić jedynie starsze pokolenie graczy. Do niedawna ostatnimi oazami tego typu szaleństwa były szkolne pracownie komputerowe, ale wraz z wyposażaniem ich w coraz nowocześniejszy sprzęt na przerwach niepodzielnie zaczął rządzić Quake i spółka. W tym kontekście najnowsza edycja Incredible Machine stanowi jeden z nielicznych reliktów minionej epoki.

Estrem świadom, iż znacznemu gronu czytelników cykl Incredible Machine nie obieć się dotychczas o uszy, a jak już, to za sprawą zeszłorocznej recenzji Contraptions. Wypadałoby przypomnieć, o co tyle szumu i dla kogo ta gra. Otóż, jeśli wyznajesz zasadę, że każdy problem natury technicznej można rozwiązać za pomocą ciekającego wiadra, nożyczek, sznurka, miksera, kawałka drewna, piłeczek tenisowej, akwarium, sprężynki, dźwigni, blokciaka i starego kota, to zdecydowanie jest to dla ciebie. Dysponując niekończącymi się pokładami tym podobnych rupiec, sprzętu AGD i udowodnionych zwierząt oraz paroma - zgodą oryginalnymi - rekwizytami z filmów science fiction rodem, gracze budują maszyny w celu wykonania wyznaczonego w danym scenariuszu zadania. Wszystkie występujące w grze elementy konstrukcyjne zachowują się tak, jak nakazują ogólnie znane prawa natury. Przedmioty spadają zgodnie z prawem powszechnego ciążenia, a w zależności od kształtu, sprężystości i masy oddziałują z innymi ciałami. Występujące w roli silfy pociągowe zwierzęta, pobudzone, zaczynają pracować, a pozostały samopas kot rogląda się za przekąską w postaci myszy. Dzięki zastosowaniu tak prostych, niewyszukanych reguł zbudowanie sprawnie funkcjonującego mechanizmu nie wymaga wcale technicznego wykształcenia. Powiem więcej - najmłodsi mogą się przy te, grze troszkę nauczyć.

Dzięki tym prostym regułom i ogromnym możliwościom (które potęguje jeszcze łatwy w obsłudze edytor) gra odnosiła w swoim czasie spory sukces. Przed rokiem Sierra podjęła próbę przypomnienia graczy serii Incredible Machine za sprawą zmodernizowanego do dzisiejszych standardów Contraptions. Skoro zaś recenzuję dziś kolejną grę z cyklu, mam prawo przypuszczać, iż poprzednia edycja przyniosła planowane zyski. Niestety, zakres zmian jest tak niewielki, iż trudno Even More... nazywać nowym produktem (czysto kosmetyczne zmiany nie zakrawają nawet na dodatek ze scenariuszami). Znaczące modyfikacje kończą się na opcji ułatwiającej wymianę samodzielnie stworzonych scenariuszy za pośrednictwem Internetu oraz ninczynie ograniczonym dostępem do dalszej zagadki. Poprzednio rozwiązywaliśmy je w określonej kolejności. Utknięcie na jednym zadaniu uniemożliwiło dalszą grę. W Even More... zagadki można rozwiązywać w dowolnej kolejności, omijając te, które na przerażają. Z drugiej strony, wprawniejsi gracze mogą natychmiast zacząć zabawę od najtrudniejszych wyczynów. Żadnych innowacji nie znajdziemy także w trybie dla dwóch graczy przy jednym komputerze, który to jest, moim zdaniem, dodany na siłę i niewygodny w rozgrywaniu.

W zeszłorocznej recenzji autor udowadnia, iż samej koncepcji gry nie można już zbytnio udoskonalić. Także proste, intuicyjne sterowanie oraz estetyczne wykonanie osiągnęto granice, których przekroczenia sobie nie wyobrażam (w trójwymiarze to już nie będzie ta sama gra). W pełni się tym zgadza, ale chociaż wydaje się, iż cykl Incredible Machine dawno już osiągnął najwyższy etap swej ewolucji, magia tej gry wciąż jest przepiękna. Przyznam się, że nie planowałem spędzić

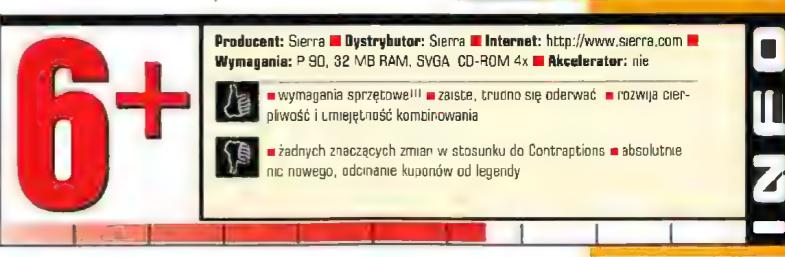


przy tej produkcji wiele czasu, zwłaszcza iż temat jest mi doskonale znany. Wystarczyło jednak, że zacząłem rozwiązywać kolejne zagadki, i trzy godziny wciąż, nawet nie wiem kiedy.

Zaiste, ta niepozorna gra jest jak chodzenie po bagnach. Nikt się specjalnie do tego nie kwapi, ale jak już się zdecyduje, okazuje się, że to wciąża!!! Innymi słowy: nie sądzę, by wielu czytelników miało w planach zagranie w niniejszą grę, ale kiedy już jakimś cudem zainstalowała ją na swoim sprzęcie, przepadną na długie godziny. Co ciekawe, program ten jest dostępny także w wersji dla palmtopów, toteż umili pewnie niejeden dłużący się ot czym podróz pociągiem.



W porównaniu do zeszłorocznej edycji bardzo mało nowego, zbyt mało nawet, by napisać obszerną recenzję. Można było zmienić chociaż otoczkę wraz z szalonim profesjkiem występującym w roli przewodnika. Gość trochę mi się już znudził, a wręcz zaczął denerwować. Przyjmując nieco inny punkt widzenia, nietrudno dojść do wniosku, iż ta gra to po prostu klasyka i dlatego powinny pojawić się jej wznowienia. Dokładnie tak, jak co jakiś czas ukazują się wznowienia klasyki literatury. Większość moich zarzutów oscyluje wokół braku zmian. Ale czy można oskarżać wydawnictwa, iż w najnowszym wydaniu "Pana Tadeusza" nie copiano ani jednej nowej strofy i nie zoptymalizowano układu książki? Mimo wszystko dziwi troszkę, iż na wznowienie Contraptions zdecydowano się tak szybko.



Producent: Sierra Dystrybutor: Sierra Internet: http://www.sierra.com
Wymagania: P 90, 32 MB RAM, SVGA CD-ROM 4x Akcelerator: nie

wymagania sprzętowe!!! zaiste, trudno się odwrócić rozwijać cierpliwość i umiejętności kombinowania żadnych znaczących zmian w stosunku do Contraptions absolutnie nic nowego, odcinanie kuponów od legendy

Watchmaker

El General Magnifico

Uważny czytelnik naszego konkursowego (genialnie redagowanego, przebojowego, niezauważanego w swej dziedzinie etc., etc. - wpisać, co się komu żywnie podoba) pisma spostrzeże z pewnością, że to już moja druga wypowiedź o grze "Watchmaker", i powie, że EGM dostał na jej punkcie "Nie jest to do końca prawda. Gra jest w istocie doskonała (grafika, kurczę, grafika!), ale dociera do polskiego gracza powoli i nie bez oporów. Ma ją spłoszyć nowa grupa lokalizatorów, Manta Multimedia, a na razie dostalem pełną wersję angielską".

Waczną moją kolejne stwierdzenia, że jest to bardzo dobrą przygodówkę, klasy 8/10 (czyli wystając grubo ponad przeciętną). Podczas gry będziesz animować dwójkę bohaterów, prywatnego detektyna Darrella Boona i prawniczkę Victoria Conroy, którym powierzono misję odnalezienia pewnego skradzionego starożytnej artefaktu. Jego użycie może spowodować mniej, niż więcej tylko zagładę świata. Tajemniczy zleceniodawca za pośrednictwem szefa pewnej logistycznej kancelarii prawniczej kieruje naszych bohaterów do stolicy zamku w Austrii, które obecnie jest siedzibą organizacji Multinational. Podczas gry trzeba ci będzie korzystać z obu postaci (Darrel na przykład nie zna laicy, co uniemożliwi mu odczytanie niektórych dokumentów. Na szczęście oboje mają przy sobie bardzo inteligentne telefony, za pomocą których mogą się informować o poszukiwanym i wywiadzieć drugie na pomoc). Niektóre rzeczy mogą robić tylko wspólnie (Darrel częstuje kucharza winem, a Victoria rabię miejscowemu Vatelowi klucze z kotka, co umożliwia posunięcie akcji do przodu). Gra ma znakomitą grafikę w pełni 3D, jednakże zawsze w każdym miejscu możesz obejrzenie - co ciekawe, zawsze masz możliwość spojrzenia "oczyma" bohatera. Bardzo dobrą jest też ilustracja dźwiękowa (sielankowa w zamkowych ogrodach, ale ponura i groźna w poszukiwaniach). Znakomicie oprawiono everything.

Tytuł gry ma po dwie oznaczenia. Na polski można go przekładać dwoma: "Zegarmistrz" albo "Twórca Straży" ("to watch" w angielskim języku oznacza bowiem "strzec, ochrańć"). Pojedynczy zwiastun przedstawia jednego z najślymniejszych pułków piechoty szkockiej - pułk Black Watch, mający w godle czarnego koguta. Podczas gry czasem częściej będziesz się natykać na wątek sekretnej organizacji, która wykorzystując wiele starożytnych, wprowadzających swoich nieśmiertelnych (sic!) członków do rządów, bankowości, umieściła ich wśród najeźdźców i w świecie polityki, stając się w gruncie rzeczy jakby pośródnową władzą. Jej naukowcy prowadzą badania nad tajemniczymi liniami sił potencjalnych (cokolwiek by to znaczyło), prowadzących nieznane nam rodzaje energii, a łączących stare kurhany, romlechy, niektóre święte źródła i miejsca, w których zbudowane zostały dawno już leżących w gruzach świątynie. Dzięki tym badaniom utrykują moc pozwalającą im na przykład na kontakt z duchami, które w miejscach przecięcia się tych linii sił osobiście energetycznie szukają sposobów przedostania się do świata żywych. Jeśli komuś to się wyda sklekiem bredni, niech raczy zauważyć, że nie ja to wymyśliłem - ja tylko opisuję.

Jedną z niewielu wad gry jest, nazwijmy to, zagęszczanie mylnych tropów. Zaraz powiem, o co chodzi. W dawnych klasycznych przygodach, jeżeli jakiś przedmiot widoczny na ekranie miał nazwę, to z pewnością był to przedmiot znaczący, którego użycie (nie zawsze zgod-

GATUNEK:
PRZYGODÓWKA

ne z oczywistym przeznaczeniem) popchnieło grę do przodu. W grze "Zegarmistrz" jest mnóstwo błędnych tropów. Fakt, że jakiś przedmiot ma nazwę, wcale nie sugeruje, iż znaczy coś w grze lub że animowana przez ciebie postać powinna go do czegokolwiek użyć. Jest to dość irytujące, bo kiedy bohater po wejściu do jakiegoś pojęsczenia widzi obraz na ścianie, to wie, co widać i dodatkowa informacja typu "obraz" nie jest mu potrzebna. A graczy przyzwyczajonych do starych klasycznych gier wyrożniemyli i irytują.

Poziom zagadek, jakie gra przedstawia, jest naprawdę wysoki. Gra jest skonstruowana logicznie, ale trzeba ci będzie nieco napiąć swoją umysłową mięśniaturę, by się np. domyślić, jak otworzyć sekretne



wejście do Komnaty Tajemnic (Arcadum) w starym skryidle zamku. Nайдziesz oczywiście wskazówkę, ale aby na nią trafić, będziesz musiał otworzyć postument szachownicy w Muzeum Anny, a to już prawdziwie trudna sztuka.

Kolejną wadą jest konieczność sterowania ruchami postaci z klawiatury. Można to zrobić z myszą, ale odrzadzam - w wielu przypadkach bohater pojedzie w zupełnie inną stronę

I na koniec zastrzeżenie najpotężniejsze, które - moim zdaniem - świadczy o sporej niedbalości twórców programu. Otóż, jak już powiedziałem, bohaterów (osobiście Rarrel) w niektórych miejscach mają skłonność do przejazdu "na przelał" przez np. skrzynie, w ogóle ich nie zauważając. Zdolność przechodzienia przez skrzynie nie jest taką sobie niewinną uciechą, bo w pewnym momencie Darrel może, przeleziasz przez odkurzacza pokój, dostać się do gabinetu zarządcy zamku i to najwyraźniej nie wtedy, kiedy przewidzieli to tworzy gry (można wysunąć taki wniosek, że gra nie dostrzega pewnych dość natychmiast widocznych przedmiotów. Udało mi się tego dokonać, ale nie jestem pewien, czy nie właziem przez to w ślepą zaulek. Tak czy owak podejrzewam, że gra mnie jeszcze zaskoczy...).

Producent: Trec sion ■ Dystybutory: Manta Multimedia ■ Internet: www.trec-sion.com ■ Wymagania: PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX ■ Akcelerator: konieczny

■ bardzo dobra grafika 3D ■ nastrojowa ilustracja muzyczna ■ wiecujące akcje
■ niespotykane dobre dopracowanie szczegółów ■ klapotawy interfejs ■ za dużo fałszywych tropów

8



Max Payne

Solucja

■ Marcin Ślusarek

Po obejrzeniu intra akcja przenosi się w przeszłość. Max Payne wraca do domu... Idź przed siebie i odbierz telefon. Następnie do pokoju po prawej i po schodach na góre. Tutaj zaczyna się prawdziwa gra. Okazuje się, że bandyci zabili ci żonę i dziecko.

Epizod I, rozdział 1

Wejdź do pokoju na lewej i przeszukaj je. Cofnij się i idź po schodach na góre. Na końcu korytarza skręć w prawo, idź po schodach. Na stacji metra idź w prawo i potem w lewo. Przed tobą drzwi na szyfr, którego nie znasz. Idź po schodach w dół. W pokoju po lewej jest para ampułek leku, natomiast w szatni po prawej strażnik. Pogadaj z nim i zaprowadź go do drzwi z szyfrem - powinienej je otworzyć. W pokoju na końcu jest wejście do małej ro兹dzeli. Włącz zasilanie. Idź z powrotem na peron i wsiądź do pociągu. Od tej chwili jesteś maszynistą :). Idź teraz tunelem i na końcu w lewo.

Epizod I, rozdział 2

Idź przed siebie. Teraz w drzwi po prawej i po schodach na dół. Dalej kanałami. Na ich końcu schodami na góre. Okazuje się, że potrzebujesz detonatora. Idź schodami w lewo na dół, a następnie przez wyrwę w ścianie i do sejfu. W pokoju dalej odbierz telefon. Pobaw się komputerem i otwórz boczne wejście. Weź detonator i wracaj na góre. Przy drzwiach włącz detonator. Teraz fajna wstawką - i schodami na góre. Na końcu w małej kabince są leki. Potem przez kratę po schodach i koniec.

Epizod I, rozdział 3

Przeczytaj list na biurku. Wyjdź przez duże drzwi i schodami na dół. Po lewej, w toalecie są leki. Po prawej, w pokoju posłuchaj radia i wyjdź przez okno. Teraz drzwiami po lewej, potem drzwiami po prawej i na dół. Następnie korytarzem do wyjścia, dalej w lewo. Rozwał kłódki. Potem przez drzwi na korytarz. W pokoju po prawej obejrzyj TV. Idź dalej korytarzem przez otwarte drzwi, aż dotrzesz do kolumny na środku skrzyżowania. Teraz do pokoju 313 (uważaj na pułapkę). Przeczytaj list na biurku, idź dalej. Po lewej w toalecie są tabletki. Po drugiej stronie rozwał drzwi. Wyjdź na gzyms. Po prawej jest pokój i trochę granatów. Dojdź do końca gzymsu w lewo. Gdy przejedziesz wóz policyjny, wracaj do pokoju. Teraz otwarte są następne drzwi koło kolumny. Za nimi strzel w

piec grzewczy i jeźdź na dół. Następnie do pokoju 216. Przeczytaj notatnik na biurku, otwórz szafę, będzie tam tajny pokój. Teraz przejdź przez drzwi i w lewo, dalej znowu w lewo i korytarzem do windy.

Epizod I, rozdział 4

Obejrzyj TV i podjdź do drzwi z zieloną lampką. Rozwał skrzynki zasłaniające drzwi. W pomieszczeniu z wielkim piecem przeczytaj gazetę i idź po schodach na góre. Dalej znowu po schodach - dotrzesz do pomieszczenia z filarem na środku. Po lewej są drzwi. Pakuj się do środka. Weź klucz ze stołu. Wyjdź na korytarz. W WC na wprost są tabletki. Teraz po schodach do baru. Następnie do wyjścia, czeka cię pierwszy boss (bez spodni :)). Przeszukaj mały pokój i idź schodami do klubu. Przez duże drzwi na dach, potem rozwał szybę i na dół, aż włączy się muzyka. Teraz przez otwartą kratę do portierni, nacisnij przycisk "exit" i szybko z powrotem, ponieważ zewnętrzne drzwi do wyjścia za chwilę się zamkną.

Epizod I, rozdział 5

Idź do Pawn Shopu. Potem na ulicę i w lewo. Przeczytaj gazetę. W samochodzie jest broń. Idź schodami na dół i dalej przez drzwi, następnie skręć w lewo. Za tobą zawali się ściana, a drzwi okażą się zamknięte - postrzelaj w zawór jednej z butli. Dojdź, dokąd się da, i schodami w górę. Odbierz telefon. Idź dalej i do pomieszczenia po





prawej. Weź klucz. Dalej przez duże drzwi po schodach na góre. Leki jak zwykle są w toalecie. Teraz idź wyżej. Po balkonie na korytarz i do drzwi. Wyskocz przez okno.

Epizod I, rozdział 6

Na dół po schodach i do drzwi. Niestety do pralni się nie dostaniesz. Idź dalej, wyjdź na dwór i w pierwsze drzwi w lewo. Dalej po schodach na góre - pogadaj z facetem w pokoju i zaprowadź go do pralni. Przejdz przez wszystkie pomieszczenia aż do windy. Teraz przez korytarz do drzwi. W pokoju obejrzyj TV. Potem przez okno i po rurach do pokoju. Znowu po rurach i przez drzwi. Dalej idź balkonem w prawo. Podejdź do drzwi i poczekaj, aż ściana się zawała. Droga wolna. Teraz na góre po rozwalonej podłodze. Na balkon i drzwiami w prawej ścianie. Przez kolejne drzwi i zaczyna się pogoni za bossem - najpierw przeczytaj list. Biegij po śladach krwi - po rurach do kolejnego pokoju. Potem w prawo i po schodach na góre. Stań na podwyższeniu i skocz na nadjeżdżający pociąg (wcześniej zróbi save, gdyż nie jest łatwo o razu trafić...).

Epizod I, rozdział 7

Biegij po rurach i w prawo - przeskocz na następny budynek. Potem na kolejny i do drzwi. Dalej na dół po schodach i przez drzwi w głębi, potem przez boisko do otwartych drzwi, teraz idź w prawo po schodach i do



Urządzenia

Trzeba pokrącić się po labiryncie: na pierwszym skrzyżowaniu w prawo, potem znowu w prawo, na następnym też w prawo, na kolejnym prosto, potem znowu w prawo (opisane są tylko zakręty na skrzyżowaniach). Dotrzesz do własnego domu. Idź po schodach do pokoju dziecięcego, aż wyjdiesz jakby w przód. Idź prosto. Na pierwszym zakręcie spójrz minimalnie w lewo, powinieneś zobaczyć dróżkę. Przeskocz tam. Idź w lewo. Rozejrzyj się, a zobaczyś drugie przejście - zeskoč tam. Idąc dalej, dotrzesz do pokoju dziecięcego. Zajrzyj teraz do sypialni.

Epizod II, rozdział 1

Zaczynasz grę, mając w rękach tylko pałkę. Musisz albo niezauważony dostać się do windy, albo załatwić wszystkich, którzy są w pomieszczeniach. Jeśli wyjdiesz przez drzwi, na lewej ścianie zobaczysz drzwi do pokoju. Jest tam gazeta do przeczytania. Winda położona jest na ścianie po przeciwnej stronie od wyjścia, gdzie zacząłeś grę. Wychodząc z windy, rozejrzyj się po całej hali i wyjdź na ulicę. Teraz w lewo do hotelu, w drzwi po lewej. Posłuchaj radia na stole i idź do baru rozwalić bossa.

Epizod II, rozdział 2

Wejdź do stróżówki i otwórz bramę. Teraz przejdź przez bramę najbliższej schodów. Wejdź na skrzynie i skocz na rozwalone schody, na górze leżał leki. Wyjdź małymi drzwiami na dole. Teraz do bramy "Warehouse 5". Wyjdź windą na góre i przesuń dźwignię. Możesz teraz przejść przez małe drzwi na dół. Teraz w prawo. Wejdź do kabiny dźwigu i wcisnij przycisk. Przed sobą masz teraz wolną drogę. Możesz iść tylko w prawo. Wejdź do otwartej naczepy i poczekaj, aż mały dźwig przeniesie naczepę, która blokowała przejście. Dojdź, gdzie się da, aż zobaczysz podniesiony most, musisz go opuścić, idź dalej. Otwórz naczepę po lewej stronie. Przeczytaj list i weź snajperkę. Idź dalej. Skrót w prawo. Dojdź do miejsca, gdzie leży przewrócona łódź. Postrelaj po bloczku spod koła przykrypły. Właśnie otworzyłeś most. Przejdz przez niego. W pomieszczeniu, z którego wybiegł przeciwnik, są leki i tajny pokój 9 - wystarczy naciśnąć przycisk na ścianie. Wyjdź na zewnątrz, po schodach i przez małe drzwi.

Epizod II, rozdział 3

Musisz tak chodzić po hall, aby wejść na samą górę i w małe drzwi. Wskocz na dźwig i dostać się do miejsca, które widzisz na wprost. Przejdz przez drzwi. Skieruj się do pomieszczenia z drugiej strony hali na góre i naciśnij przycisk przy drzwiach. Teraz idź do nowo otwartej furtki. Dostań się na okrąg, następnie wejdź na mostek i odbierz telefon. Wejdź dalej przez drzwi, które masz przed sobą. Wejdź w kolejne po prawej przez korytarz i schodami na podwórze. Tutaj pokonaj bossa. Wystarczy zaledwie 100-150 kul z ingramem.

Epizod II, rozdział 4

Trzeba przebiec przez płonący budynek. Właściwie nie jest to trudne, tylko trzeba się trzymać środków korytarzy. Gdy znajdziesz się już w kuchni, idź schodami na dół, a potem do kanałów. Teraz trzeba iść w lewo, potem w prawo, znowu w lewo i po schodach na góre.

Epizod II, rozdział 5

Idź za śladami krwi, przeszukaj stół. Wyjdź z pomieszczenia i idź dalej. W pokoju po lewej są lekarstwa. Przejdz obok wielkiego pieca, przez piwnice i schodami na góre. W kuchni popatrz na kartkę leżącą na stole i wejdź do pokoju po prawej. Wróć do kuchni i przejdź przez drugie drzwi. Przejdz następnie i koło forteplana skręć w prawo. W następnym pokoju przez duże drzwi i na góre na prawo, a potem z powrotem w drzwi po lewej. Przejdz przez łazienkę i w następnym pokoju przeszukaj łóżko. Idź dalej, odbierz telefon. Wejdź do pokoju i w drzwi po lewej. Teraz wróć na korytarz. Dotrzesz do dużej sali. W rogu są małe drzwi, przejdź przez nie i idź po schodach na góre. Pochodź między półkami, a znajdziesz przejście. Teraz schodami na góre. Następnie na dwór, do następnych drzwi i po belkach do przejścia, dalej po betonowych belkach do drzwi i schodami w dół. Za drzwiami na końcu rusztowania są 4 painkillery. Trzeba jeździć schodami w dół i po drugiej stronie za pomocą komputera odśrobić kurtynę. Dalej wejdź po ukosnym murku i w prawo, do komputerów. Trzeba tak kombinować dźwigniami, by można było przejść między ścianami (przesunąć - od lewej: 1. 2 i 4). Dalej schodami na góre i prosto do drzwi.

Urządzenia

Wejdź do sypialni i na góre. Odbierz telefon i idź do sypialni. Odbierz telefon i na góre. Wejdź w przód. Zeskocz na niższe piętro i w miejscu, gdzie się uda, na jeszcze niższe. Dojdź do wysepki z małym fózeczkem. W sypialni zabij... siebie???

Epizod III, rozdział 1

Wskocz przez okno i idź do pomieszczenia po prawej. Posłuchaj radia. Wejdź na dół do pomieszczenia z oknem, potem otwórz jeden z hangarów i idź dalej. Następnie w drzwi na prawo i znowu przez wrotę. Dalej małymi drzwiami na końcu hali i drzwiami po lewej. Dostań się na drugą stronę pomieszczenia, wejdź na góre i drzwiami na wprost. Dojdź do końca korytarza i przejdź przez małe drzwi. Odbierz krótkofałówkę. Idź dalej.

Epizod I, rozdział 9

Przeczytaj list na kanapie. Idź po schodach na góre i przez kraty do sali. Teraz wystarczy biegać po pomieszczeniu i załatwiać kolesi, aż pojawi się boss. Wpakować w niego trochę ołowiu i EPIZOD I skończony.

Epizod III, rozdział 2

Przejrzyj teczkę na biurku. Idź drzwiami obok. Zakręć dopływ gazu. Teraz balkonem, a następnie z powrotem przejściem po drugiej stronie. Przejdz obok półmieni, a następnie strzel przez zakratowane drzwi w zamek elektroniczny. W pomieszczeniu zakręć dopływ gazu. Przejdz na drugą stronę hali i strzel w beczkę na wózku widłowym. Droga wolna. Teraz drzwiami w prawo i prosto, tymi nad rozwalonemi schodami. W maszynowni na wprost przesuń dźwignię. Następnie przez świetło otwartą kratę i w hali przesuń dźwignię, aby rozwalić zamkniętą bramę. Przejdz przez nią. Potem w drzwi po lewej i drzwiami w prawo. Po zlikwidowaniu bomby wskocz do wózka i idź przed siebie. Po krótkiej przejażdżce idź w lewo i przełącz dźwignię na panelu. Następnie trochę się cofnij i idź przez drugie drzwi. Przeskocz po rozwalonem mostku, otwórz drzwi po prawej i wejdź do windy.

Epizod III, rozdział 7

Idź w stronę windy i w ewo, a potem w prawo i do końca sali. Następnie drzwiami zielonym światłem skieruj się po schodach na góre i w prawo. Teraz przejdź korytarzem nie dotykając laserów. Następnie otwórz windę. Tu spojrzy w górę i zestrzel wszystkie bomby (inaczej pożałujesz :/). Wejdź do następnej windy. Gdy helikopter zniszczy szybę zeskoč na windę po lewej stronie i jech na dół. Skieruj się do sali i rozwal szafy z niebieskimi światłami. Idź do nowo otwartej windy. Rozwał wszystkich na obu poziomach i pobaw się komputerem. Wejdź do windy na lewo.

Epizod III, rozdział 8

Po rozwaleń wszystkich schowaj się za rzeźbą i poczekaj (chwilę to potrafią), aż helikopter odleci. Idź drzwiami na lewo, a następnie w prawo i na balkon. Dalej po rusztowaniu na następny balkon i schodami na góre. Teraz dużymi drzwiami na prawo, potem w lewo i znowu w

Epizod III, rozdział 3

Stań na środku pokoju i obejrzyj znak na podłodze. Idź do Processing room, dalej do Test facilities i do Test subject cells, tam pobaw się komputerem i wejdź do windy. Idź do bloku B i wypuść doktorka z celi, otwórz windy i kolejne drzwi. Teraz wejdź do komory dekompresyjnej. Przejdz przez pomieszczenia i do windy, potem do laboratorium 2. Następnie windą do Storage i znów do komory. Teraz do Surface storage. Radź się pospieszyć, do wybuchu zostało parę sekund.

Epizod III, rozdział 4

Jeźdź na dół do podziemnego parkingu. Teraz cała trudność to dostać się na najwyższy poziom. Rozwał wszystkich na samym dole i odbierz telefon.

Epizod III, rozdział 5

Wejdź do piwnicy i idź w lewo, potem schodami na góre. Na górze w prawo i schodami. Na piętrze w prawo, do końca korytarza i drzwiami w prawo, pobaw się telewizorami. Wyjdź drugimi drzwiami, a następnie wyjściem kawałek na prawo. Dalej schodami na góre. Na samej górze przejdź drzwiami po lewej. Postrelaj radia i wyjdź drugimi drzwiami. Teraz do końca korytarza i w lewo. Obejrzyj kasety video i duży telewizor w pokoju obok. Wyjdź na balkon i drzwiami po przeciwnej stronie. Potem schodami dwa piętra niżej i do piwnicy (drzwi po lewej). Następnie do końca korytarza i drzwiami w lewo.

Epizod III, rozdział 6

Obejrzyj kartkę na stole i wejdź na balkon po przewróconych szafach. Następnie schodami na samą góre i ostatnimi drzwiami po prawej znowu na góre, po czym drzwiami na końcu sali, znowu drzwiami na końcu i wyjściem w prawo, dalej na lewo i schodami na dół. Potem przez wyjście do sali z kolumną i na zewnątrz.

prawo. Następnie schodami na góre. Na końcu sali z kolumnami naciśnij mały czerwony przycisk na biurku, otworzy się tajne przejście. Idź tam. Teraz finałowa walka. Rozwał mocowanie jednej z lin, wybiegnie para gości. Po wpakowaniu w nich otwórz weź snajperkę i rozwal mocowanie drugiej liny (masz na to około 30 sekund). Najłatwiej trafić, stojąc w miejscu, gdzie była pierwsza lina. Na koniec strzał z wyrzutni granatów w wieżę i... Po prostu patrz...

Sekrety
Ghost

W tym tekście znajdziesz wskazówki, jak je odnaleźć w miarę przechodzenia przez etapy gry.

Tutorial

Na planszy, gdzie uczyłeś się kierować Maxem, jest ukryta lokacja. W głębi ulicy i obok bląfego vana, z którego weźmiecie snajperkę, jest duży pojemnik. Wskoczcie nań, z niego na szafkę przy murze, potem na



Max Payne jest grą bardzo mroczną i brutalną. Jednak jej twórcy chyba niekiedy odczuwali presyt tą atmosferą przemocy, gdyż, jak na tak poważną fabułę, umieścili w grze sporo wielkanocnych jaj. Na niektóre natknimy się bez problemu, po prostu przechodząc kolejne plansze. Jednak kilku trzeba wnikieli poszukać.

Część I - rozdział 3

Telenowela. Szwendując się po hotelu, na jednym z pięter w korytarzu zobaczysz kanapę i tv. Telewizyjnej rozrywce będzie się oddawał jeden z bandziorów. Gdy załatwicie go, nie niszcząc przy tym dibiornika, postrelajcie i popatrzycie, co nadaje. Toż to telenowela żywcem wzięta z latynoamerykańskich sag! Te dialogi, obrazy, ta zatrważająca i budująca napięcie muzyka. Straszne.

Łóżka. Jakiego rodzaju jest to hotel, poznamy po łóżkach w pokojach. Obok każdego stoi małe pudelko z czerwoną lampką. Niech Max ich "użyje". Efekt mówi sam za siebie.

Buffy - postrach wampirów. Po wyjściu z pokoju 313 skierujcie się w prawo. Traficie do wejścia do toalety. Tu załatwicie bandziorów i odwrócić się. Na przeciwległej ścianie znajdują się zabite dyktą drzwi, ale jest ona uszkodzona, zatem łatwo można ją wywać. Wejdziecie do pustego pokoju z czerwonymi drzwiami.





oknami. Jedno jest rozbite. Wyjdźcie tedy na gzymy i podążajcie za śladami krwi. Dojdziecie do zabitego okna. Tutaj będzie dykta - oczywiście na niżej poziomie.



Wyjdźcie do pokoju, na końcu korytarza na wprost ujrzycie drzwi. Spróbujcie tam wejść. Będą zamknięte. Charakterystyczne odgłosy pozwolą się domyślać, co tam jest.

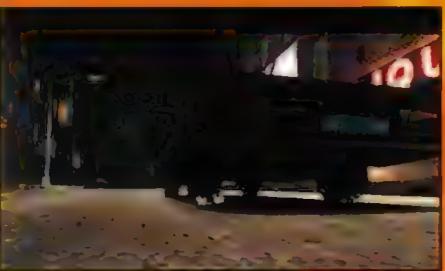
Podglądarki. Z kolei w pokoju 216 natraficie na tózko we wnęce. Po jednej jego stronie będzie wisiał obraz, a po drugiej plakat dziewczyny w bikini. Strzelcie w plakat. Opadnie, odsłaniając okienko.



Gdy otworycie szafę w tym pokoju, znajdziecie pomieszczenie z ukrytą kamerą. To za jej pomocą przez dziurę w plakacie filmowano sceny odbywające się w tózku. Po zbliżeniu się do kamery możecie wykorzystać przycisk "użyj".

Część I - rozdział 5

Rozdział zaczyna się od animowanej scenki - przyjście się rejestracji tego samochodu. :)



Część I - rozdział 6

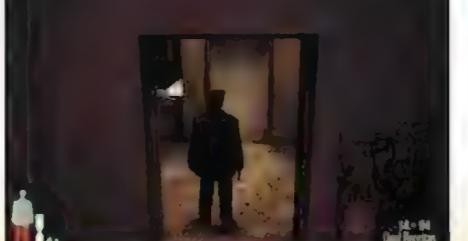
Przysłuchajcie się rozmowie kloszarda ze strażnikiem, gdy ten będzie wam torował wejście do



przyjście na temat hasła jest przezwane. Niestety wymagana jest przynajmniej szczegółowa znajomość języka angielskiego oraz nazwisk skoñoookich reżyserów. Jak już tam wejdziecie, przyjrzyjcie się również temu, co się tam "pierze".

Nie przeszkaďać. Gdy wejdziecie do pokoju, na końcu korytarza na wprost ujrzycie drzwi. Spróbujcie tam wejść. Będą zamknięte. Charakterystyczne odgłosy pozwolą się domyślać, co tam jest.

SOF2. Gdy wyskocicie przez okno tego pokoju, skierujcie się w lewo. W tym samym budynku przy murze jest pokój, do którego można wejść



budynku tam wejść. Będą zamknięte. Charakterystyczne odgłosy pozwolą się domyślać, co tam jest.

Dopefish. Pod koniec gonity za Gognittim traficie na lokację, w której ten będzie się dobijać do zamkniętych drzwi. Na dachu, na którym się znajdziecie, jest antena satelitarna. Wejdźcie na róg budynku.



(oczywiście przez okno). Oprócz militarnego dobra znajdziecie tam plakaty do "Soldier of Fortune II".

Telenowela 2. Po skoku na rury będącie się musieli postarać przejść do pomieszczenia na ich końcu. Przez okno tego pokoju zobaczycie telewizor.



z niego kolejny bandyta, którego będziecie mogli ułameć.

Łazienka. Nie tylko w Polsce łazienki mają nieżną akustykę. Poruszając się po tej planszy, traficie później z przeciwożarowych schodów do mieszkania.



Wejdźcie do łazienki i posłuchajcie, jak bandyci zmawiają się przeciwko Maxowi.

Dopefish. Pod koniec gonity za Gognittim traficie na lokację, w której ten będzie się dobijać do zamkniętych drzwi. Na dachu, na którym się znajdziecie, jest antena satelitarna. Wejdźcie na róg budynku.



ku, przy którym stoi, i skoczcie na gzymy budynku obok. Po nim zbliżcie się do schodów, a następnie skoczcie na widoczny obok maleńki występ. Stąd "spadnijcie" w kierunku schodów. Wyłajudziecie na szczyt metalowej siatki. Zeskoczcie po tej stronie, gdzie zobaczycie dwoje metalowych drzwi. Jedne dają się otworzyć. Za nimi odkryjecie pokój ze sporą ilością eksplodujących zabawek oraz plakatem o treści "Dopefish lives!". Dla przypomnienia - tak nazywał się jeden z wrogów Commandera Keena z 4 części jego przygód, nazywano tak również kilka stworów z różnych gier, m.in. z pierwszej części Quake'a.

Część I - rozdział 8

Pirotechnika.

Podczas pobytu w klubie Ragnarok dojdziecie do piętra, na którym będą siedzenia jak w kinie i konsola.



"Używając" jej wywołacie na scenie efekty pirotechniczne.

Za kulismi. Gdy traficie za kulisy sceny, na powiększeniu ujrzycie perkusję, na podłodze gitarę i dwa mikrofony. Po wskoczeniu za perkusję Max



może dać próbki swoich możliwości, ale już przy mikrofonie stwierdzi, że karaoke to nie dla niego. Zaraz obok traficie na kolejną konsolę pirotechniczną.

Część II - intro

Gra. Gdy w majakach uda wam się dotrzeć do pokoju dziecięcego, zatrzymajcie się i spójrzcie na klocki. Układają się w napis "DEAD".



Część II - rozdział 1

Ślady koronera. Zwiedzając ponownie hotel, traficie do pokoju, w którym już byliście. Oznaki waszej

przekonanie się, że i ten instrument nie jest mu obcy. Zresztą melodia też jakby znajoma.

Część III - rozdział 5

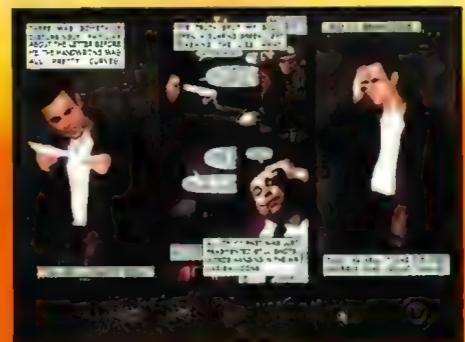
Ukryta komnata. Zwiedzając budynek dotrzecie w końcu do pokoju, gdzie ze stołu zabierzecie kasetę video. Dwa pokoje dalej będzie pomieszczenie, w którym po prawej stronie znajduje się skórzana kanapa, po lewej biurko, a za nim ściana z szafkami i obrazem. Strzelcie kilka razy w obraz.



a przekonacie się, że i ten instrument nie jest mu obcy. Zresztą melodia też jakby znajoma.

Część III - intro

Komiks. Gdy Max podczas majaków znajdzie się w pokoju z pionującymi ścianami, niech podejdzie do



biurka i weźmie leżący tam dokument. Czytając go dowie się, że nie jest autentyczną postacią, tylko bohaterem komiksu.

jeżycią na niższe poziomy. Obok zjazdu, po prawej stronie, zauważycie stos beczek. Wskoczcie na nie. Stamtąd na klimatyzator w ścianie, a z niego na dach budynku. Będzie tam staf kontener wykonany z blachy. Jedna część będzie jaśniejsza. Strzelcie w to miejsce, a blacha odpadnie. W środku kontenera ustawcie się na kratce w podłodze. Znajdziecie się w pomieszczeniu niewidocznym. Zbierzcie snajperkę i inne dobra. Gdy skończycie, włączcie radio, a wysłuchacie dyskusji na temat Maxa Payne'a.

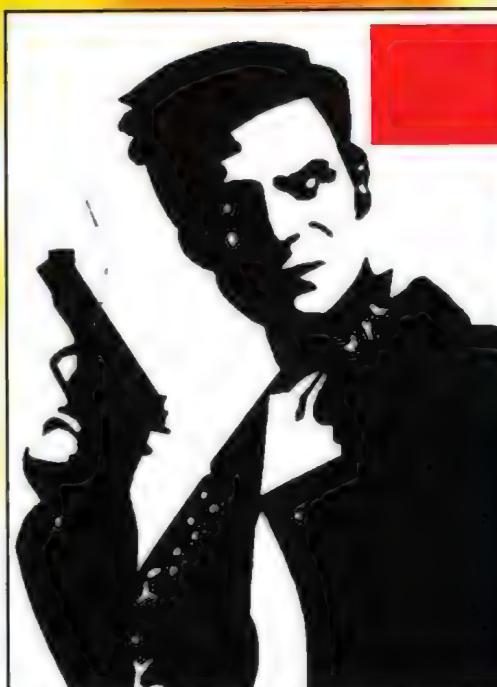
Część III - rozdział 5

Ukryta komnata. Zwiedzając budynek dotrzecie w końcu do pokoju, gdzie ze stołu zabierzecie kasetę video. Dwa pokoje dalej będzie pomieszczenie, w którym po prawej stronie znajduje się skórzana kanapa, po lewej biurko, a za nim ściana z szafkami i obrazem. Strzelcie kilka razy w obraz.



Ten spadnie i odsłoni biały przełaznik. Podejdźcie do ściany i wciśnijcie go. Po obrocie zobaczycie, że kanapa unosi się, odsłaniając ukryte wejście. Gdy wejdziecie tam, traficie na drzwi z zamkiem cyfrowym. Wystukajcie kod i wejdźcie do pokoju. Po lewej będzie wygodne łóżko i szafka z akcesoriami do bolesnych zabaw, zas po prawej telewizor. Gdy go załączycie, obejrzycie i wysłuchacie kolejnego odcinka tasiemcowej sagi "Star Trek".

W grze traficie jeszcze na kilka drobiazgów, które umilają rozgrywkę i są swego rodzaju niespodziankami. Posłuchajcie zdawczą rozmów strażników i bandżorów, gdy was nie widać. Zwrócić uwagę na graffiti scienne i billboardy reklamowe. A poza tym? Bawcie się dobrze.



FILM

■ Adrian Biłski

Gry komputerowe przebyły długą drogę, od - można powiedzieć - dwukolorowej prehistorii aż po czasy obecne, gdy zagłębiamy się w pseudorealistyczne światy. Programy te stanowiły najmłodszy (obok kina i teatru) i zarazem najszybciej rozwijający się rodzaj sztuki wizualnej na świecie. Tak szybki postęp musiał doprowadzić do konfrontacji z innymi wytworami ludzkiej wyobraźni, w głównej mierze z kinem. Wraz z upływem czasu dało się zauważać, jak wielki wpływ kinematografia wywiera na przemysł multimedialny. Gry i kino poczęły wiązać się ze sobą, prowadząc do nieuchronnej unifikacji.



I gromnie przyczynił się do tego nowej sprzętu elektronicznego, jego modyfikacje i nowe możliwości. W dobie trojdyskietkowych aplikacji nikomu nie smiało się o fotorealistycznych pomieszczeniach, które każdy z nas mógłby zwidzić. Dwumegabajtowa gra była szczytem marnowania każdej bliżej zainteresowanego komputerową dziedziną.

Wkrótce okazało się, że dyskietki nie mają odpowiedniej pojemności do przechowywania coraz bardziej rosnącej ilości danych i konieczne stało się wynalezienie nosnika, który mógłby bez problemu pomieścić megabajty informacji. Wtedy właśnie nadeszła era dysków kompakt-

oprogramowanie treningowe dla policji. Wkrótce przedsiębiorstwo przekształciło się w American Laser Games nie zmieniając przy tym swojej polityki, a jedynie odbiorców. ALG przestała tworzyć programy treningowe, a zajęła się rynek komputerowym. W efekcie tej decyzji powstały proste zresztą skróty: będące de facto filmami - zawierające jedynie nieliczny procent grafiki komputerowej. Zadaniem gracza było strzelanie do przestępów i uwalnianie w ten sposób zakładników. Stworzono dziesięć dzieł tego typu, które kręcone były w Nowym Meksyku i Chicago. Po zakończeniu zdjęć dane te przetwarzane były na laserowe dyski, a następnie trafiały na rynek komputerowy. Pierwsze produkty ALG wydawano na popularną jeszcze wtedy Amiga 500. Software zawarty na dyskach umożliwiał czytanie odtwarzaczy LDP-1450 firmy Sony. Jako dzierżawcy posłużyły aluminiowe



wych - najpopularniejszego i jedynego liczącego się obecnie nośnika danych.

Wraz z nadaniem CD-ROM-ów realia uległy zmianie. Szesciuset megabajtowa pamięć była w stanie pomieścić wiele tańsze wiadomości, przyczyniając się w ten sposób do rozwoju rynku gier komputerowego. Nie była to wyłącznie jednostronna korzyść, jako że branża rozrywkowa również miała w tym swój udział. Więcej miejsca oznacza większą przestrzeń, w jaką moglibyśmy zanurzyć się uruchamiając dowolną grę. Po pewnym czasie zaczęto zastanawiać się nad możliwością implementowania filmu do programu komputerowego. Tak powstał projekt pierwszych gier z elementami filmów, mający swych wielbiczyńców wśród wielu pasjonatów cyfrowej rozrywki.

Wszystko zaczęło się od inicjatywy człowieka nazwanego Robert Grebe we wczesnych latach osiemdziesiątych. Był on właścicielem I.C.A.T-u, firmy produkującej

i gry komputerowe

Hamil, Malcolm McDowell, John Rhys-Davies i Tom Wilson. Główne role pełniące się w filmie, a także jedna z nich, o której mowa jest główną postacią gry. Oryginalny scenariusz, zbudowany z pojęć finansowych do produkcji komputerowych, został zatrudniony przez producenta, który zatrudnił aktorkę, z którą zagrała w filmie. Oryginalny scenariusz, zatrudniony przez producenta, który zatrudnił aktorkę, z którą zagrała w filmie. Oryginalny scenariusz, zatrudniony przez producenta, który zatrudnił aktorkę, z którą zagrała w filmie.

Znając sławnych aktorów, którzy obecnie wciąż są w filmie, zauważając ich nie tylko do użyczenia twarzy (jak jak to miało miejsce w Apocalypsie, gdzie zatrudniono twarz Bruce'a Willusa), lecz także w celu podkładania głosu. W ten sposób rola wielu aktorów w środowisku gier znacznie się zwiększyła. Na przykład w grze wspomnianej Mark Hamill wielokrotnie miał do czynienia z branżą komputerową (podkładał głos Gabrielowi Knightowi, pierwsi dostojni stymie przygotowani, również zaznaczył swoją obecność w Starcie "były" Hanbarem i Kanonem), podobnie rzecz jasna Tom Wilson (Elite Force) i Michael Dorn (Właściciel glosu doktora Johna z Gabriel Knight oraz Worf z Star Trek).

Należy również zwrócić uwagę na fakt, że większość gier traktuje o wojnie, bądź niebezpieczniście zagrażającym Ziemi, tak jak to miało miejsce w Mechwarriorze. Tego i wiele innych gier, mimo iż scenariusz nie miał ambitniejszych pomysłów, czytając jedynie na kontyngencyjny sposób. Oczywiście możemy znaleźć przy-

kładły przemyślanych scenariuszy, czego świetnymi przykłady mogą być Sanitarium i Homeworld. W obu przypadkach fabuła jest przemyślana i bogata w filozoficzne przesłania. W drugiej pozycji widoczne są również nawiązania do homerowskiej "Odysei".

Ważną rolę w produkcji kinowej odgrywa również odpowiednie oświetlenie i rezyseria. To właśnie od niej zależy finałny wygląd projektu. Zeby nadąć osiągnięciu kinowemu producentów gier możliwość zdobywania głosów aktorów, zmienią metodę wykonywania zdjęć kinematograficznych. W ten sposób kamery ze statywów (Vortex) przedstawiają się w jak najbardziej naturalne (Silent Steel), a liczba kamer została zwiększoną. Na wzór kin z gatunku gier, zatrudniono ekipy tworzące z przydzielnego zdarzenia, tak aby praca producentów była bliższa dobranym wzorców. Światłem tego przykładem jest Last Dynasty.

Jak wiemy, obecnie żaden film kinowy nie jest leczony za pomocą pojedynczej kamery. Takie "uproszczenie" spowodowało jednak ograniczenie w możliwości przywoływania przez widza obrazu. Wiele historycznych aspektów produkcji nie zostało w pełni wykorzystanych - mimo iż twarzy, czy w ogóle rozwój akcji znacząco by na tym uderzyły. Również statyczność przeszkadza w odbiorze dzieł. Gry komputerowe muszą to wszystko ulekturować, podając się odpowiadającym procesowi. Wraz z rozwojem technologii rozmaitych komputerowych produkcji pojawiają się nowe możliwości. Przykładem jest choćby Rezzer,

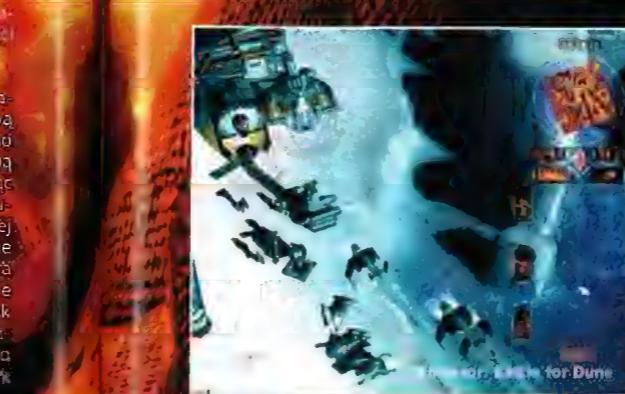
Skoro już mowa o horrorach, wiodącą dwie słowa na temat charakteru filmów komputerowych. Otóż wśród nich produkcji, tak jak w kinematografii, gry podzielone możemy na gatunki horror i sci-fi. Historyczne. Ujawniają się tutaj fascynujące dokonania znanych twórców filmów. Patrząc na Angel Deva w widzimy kolejny film Ridleyiego Scotta, natomiast grając w Harvestera, mamy nieodparte wrażenie, że oglądamy obraz Wesa Cravena. Wzorowanie się na znanych twórcach wypada producentom gier do zdrowia, zasobiwym wiedzą o posługiwaniu się otoczeniem zdolni są do wprowadzenia właściwych idei twórczych w życie. A to stanowi pierwszy krok do oryginalności.

Zatrzymajmy się w tym momencie i rozwińmy zagadnienie niebieskiej placki, czyli bluescreenu - metody stosowanej powszechnie w kinie. Jeszcze nim technika pośród amatorów komputerowych stała się znaczącą, była najbardziej rozpowszechniona i oczywiście technika składania obrazu na obraz wykonywana za pomocą niebieskiego plakietki otaczającej aktora. W ten sposób możliwe było zgrabne wycięcie postaci i wklejenie jej w dowolne tło. Technika ta nie dawała może zadziwiających efektów, ale spełniała (i nadal spełnia) swoje zadanie. Z biegiem czasu rozpowszechniła się także na polu komputerowej rozrywki. Wraz z powstaniem pierwszych gier mających pewne elementy filmowe, motyw temu zatrzymał jako techniką tonu i niezawodną podczas realizacji cyfrowego dzieła. To właśnie koszły produkcji dyktowały sposób tworzenia obrazu, a chcieli, aby one jak najniższe powodowały jest to ciągle niewystarczającej liczbą odbiorców komputerowej rozrywki, z czym wiąże się zbyt wielkie ryzyko utraty funduszy przeznaczonych na produkcję gry. Efekty działania bluescreenu możemy ujrzeć w grach Daedalus Encounter, czyli Pandora Directive, gdzie wszystkie tyciące realizowane były za pomocą tej własnej techniki. Choć filmy duzo myliły się, nie miały powiedzieć tego o samej rozrywce, której elementy kinematograficzne dodawały jedynie blasku. Mimo upływu lat bluescreen nadal pozostaje w po-



pistolety z fotoptycznymi diodami. W momencie naciśnięcia spustu komputer rejestrował strzał i w zależności od tego, czy traflono w bandytę, czy też w zakładnika (o ile w ogóle w coś traflono), doigrywał odpowiednią sekwencję filmową. Jednymi z najpiękniejszych produkcji ALG były wydane na komputerach PC "Who Shot Johny Rock?", "Mad Dog McCree" i "Space Pirates", wyprodukowane w latach 90. Wszystkie charakteryzowały się sposobem (jak na tamte czasy) rozgrywki, dużą dozą przyjemności z grą i jakąś, by w tamtym czasie, dużą jak czas pokazał, to był jedynie wstęp do rozwoju dziedziny, jaką jest kino komputerowe.

Rozpoczęło się już wtedy nieuchronne branie w stronie kin, nie tylko jako przemysłu bardzo dochodowego, ale również jako zagadnienia sztuki. Coraz częściej na ekranach monitorów można było ujrzeć ludzkie twarze, niezadługo wsparte dekoracjami i rekwizytami. Aspekty dotychczas różnice oba trendy poczęły się zaciecać - znaki



Symbioza?



Symbioza?

Sobowtórny

**Przypominamy regulamin naszego NIEUSTA-
JĄCEGO konkursu na sobowtóra!**

- * L czba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
 - * Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
 - * Do listu powinno być dołączone oświadczenie mnie, więcej takiej treści: 'Ja (tu 'mie, nazwisko) ośw adyczam, że jestem autorem nadawanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA'.
 - * Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subiektem: Sobowtór!).
 - * Plebiscyt na sobotnika odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadawanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartału? Półrocza?). I wy wskazecie, komu przyznać ten tytuł i nagrody.

* Nagroda: W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

Oto nowe propozycje:

- Magda Mróz - 15 lat - [I miejsce](#)
 - Sebastian Wydrzyński - 15 lat - [II miejsce](#)

Ultimark Forces 21

- Lena Blażejczk [z lewej] i Eryk

Wojciech - 1st life | Now life begins | 2023

- Maja Flotek - Anna Klaré
Anette - 18 lat - 170



Baw się razem z nami

Droga do szkoły przez modem

Jacek Marciniak

Znamy z filmów i literatury obrazki, na których australijskie dzieci łączą się ze szkołą za pomocą wideokamer. Niby wszyscy uczniowie są obecni na lekcji, a tak naprawdę tylko wychowawczyni jest w szkole, pozostały siedzą przed swoimi kamerami i oglądają całą resztę "klasy" na monitorze. Nie da się wprawdzie prowadzić w ten sposób zajęć wychowania fizycznego, ale większość przedmiotów szkolnych rzeczywiście nie wymaga fizycznego uczestnictwa zainteresowanych osób. Tak naprawdę chodzi tylko o to, by wszystkie dzieci zmotywować do nauki tego samego w tym samym czasie. Najmłodsi nie potrafią sami się motywować, bo najczęściej nie wiedzą, dlaczego i w jakim celu się uczą. Inaczej wygląda sprawa z dorosłymi. Im nie trzeba perswadować, że warto się uczyć, bo "nauka to potęgi klucz", jak mawia stare przysłowie.

Polska nie jest tak rozległa jak Australia, więc raczej potrzeba organizowania wideoszkół nie jest zbyt wielka. Poza tym istnieje Internet i takie sprawy jak przesyłanie obrazu albo dźwięku na odległość załatwia się online. Jest jednak inny problem: dokształcanie wymaga czasu, a tego brakuje zwłaszcza dorosłym. Brakuje też pieniędzy na dojazdy, podręczniki, opłaty semestralne i ładne teczki :-) Postanowiliśmy sprawdzić, czy w Polsce działają instytucje zajmujące się nowoczesnym kształceniem zdalnym. Przez nowoczesny rozumiemy tu taki system, który nie posługuje się metodami korespondencyjnymi. W naszych poszukiwaniach trafiliśmy na ciekawą inicjatywę edukacyjną, której nazwa brzmi Edumatic. Rozmawialiśmy z przedstawicielami firmy Edustrada (www.edustrada.pl) o ich nowatorskim systemie kształcenia zdalnego poprzez Internet.

Jeszcze w tym roku na polskim rynku dostępny będzie nowy, uniwersalny i elastyczny produkt przeznaczony do kształcenia na odległość w środowisku Internetu. Edumatic to autorskie rozwiązanie, które dzięki swojej ofercie w sposób kompleksowy podchodzi do zagadnienia e-edukacji.

Specjaliści z Edustrady twierdzą, że pojawiające się w ostatnim czasie duże zainteresowanie kształceniem na odległość wymaga rozwiązań, które będą gwarantowały skuteczność nauczania oraz będą dostosowane do potrzeb polskiego odbiorcy. Gwałtowny rozwój Internetu sprawia, że właśnie to medium wydaje się najbardziej odpowiednie do prowadzenia kształcenia z wykorzystaniem nowych technik. Multimedialność Internetu czyni kształcenie bardzo atrakcyjnym, a jego zasięg pozwala dotrzeć do dużej grupy uczniów niezależnie od ich lokalizacji. Wsparcie procesu kształcenia odpowiednio przygotowanymi systemami informatycznymi gwarantuje skuteczność nauczania, a planowanie szkoleń oraz organizowanie procesu dydaktycznego jest dostępne bezpośrednio dla nauczycieli bez konieczności angażowania odpowiednich kadr technicznych.

Edumatic jest wyspecjalizowanym zestawem rozwiązań, które umożliwiają prowadzenie procesu dydaktycznego w ramach Internetu. Składa się z dwóch podstawowych i wzajemnie uzupełniających się elementów: systemu Edumatic oraz aplikacji Edumatic Lite.

System Edumatic to serwer zarządzania zawartością dydaktyczną. Jest to system klasy LMS (ang. Learning Management System), dzięki czemu dostępne są w nim wysoce zaawansowane narzędzia funkcjonalne w

pełni wspierające proces dydaktyczny oraz wszystkich jego uczestników. Umożliwia on zarządzanie i udostępnianie treści dydaktycznej przechowywanej w postaci kursów multimedialnych. Po jednorazowym umieszczeniu w systemie kurs może być dalej modyfikowany lub rozwijany bezpośrednio przez dydaktyka oraz kierowany do określonej grupy uczniów. Nauczyciel wspierany jest również podczas organizowania i kontrolowania przebiegu procesu dydaktycznego, np. w każdej chwili dostępna jest informacja o stanie zaawansowania ucznia w realizowaniu bieżącego materiału. Duży nacisk położono na sposoby kontroli wiedzy – przykładowo dostępny jest rozbudowany mechanizm testów zestawianych i sprawdzanych automatycznie przez system. System raportowania pozwala tak nauczycielowi, jak i przełożonym ucznia zorientować się w jego postępach w nauce.

Edumatic przeznaczony jest do prowadzenia kształcenia poprzez Internet w trybie online i przy wykorzystaniu standardowej przeglądarki WWW. Nastawiony jest na samokształcenie (uczeń pod kontrolą systemu przyswaja wiedzę, która następnie zostanie zweryfikowana bez zaangażowania nauczyciela) oraz nauczanie w trybie asynchronicznym (kształcenie pod kontrolą nauczyciela pełniącego rolę konsultacyjno-organizacyjną) i synchronicznym (wirtualna klasa - uczniowie uczą się pod kontrolą nauczyciela, tak jakby się dzieliły phob siebie w jednej fawce).

Aplikacja Edumatic Lite to klient systemu Edumatic przeznaczony do prowadzenia kształcenia w trybie offline. Zapewnia ona uczącemu się dostęp do treści dydaktycznych bez konieczności stałego połączenia z systemem Edumatic. Jednocześnie aplikacja zapewnia nauczycielowi pełną kontrolę przebiegu procesu dydaktycznego - jest odpowiedzią na potrzeby polskiego odbiorcy, który nie zawsze może sobie pozwolić na dostęp do Internetu w trybie online.

Rozwiązań Edumatic zostało opracowane z uwzględnieniem najnowszych trendów i standardów obowiązujących w e-edukacji. Ważną cechą systemu jest jego otwarta architektura pozwalająca na dostosowanie funkcjonalności do indywidualnych potrzeb uczestników procesu dydaktycznego. Edumatic zapewnia również zgodność z obowiązującym międzynarodowym standardem reprezentacji zawartości dydaktycznej SCORM. Przyjęte rozwiązania czynią więc z Edumatica niezwykle ciekawą ofertę dla każdego zainteresowanego prowadzeniem kształcenia na odległość.

Kalejdoskop WWW

Witam was w post-wakacyjnym wydaniu kalejdoskopu WWW. Tym razem o ogólne nie ma od was linków (zatapaliście bąkyla kątka i sobie leniutkujecie, co? Oj, nieładnie, nadsyłać namiary, nadsyłać!), dzięki czemu mogłem połaci trochę wody w opisach witryn, które są mi wyszukane. Przypominam także o zasadach przyjmowania linków do tego działu: e-mail musi mieć temat "Kalejdoskop WWW", oprócz samego linka musi także zawierać przynajmniej parowyraczy opis danej strony, to wszystko trzeba wpisać na blood@go2.pl. Liczba linków (różnych) w jednej wiadomości jest oczywiście nieograniczona. Przyśanie screena strony w BMP lub wysyłanie jej namiarów kilka razy w ciągu miesiąca od razu dyskwalifikuje ją z możliwością zaistnienia w tym dziale.

[b]011001010],

audiogalaxy

AUDIOGALAXY
[www.audiogalaxy.com]

W wyniku wielu spraw sądowych Napster wrzesień ugalił się pod presją wytwórnii płytowych i zaczął "kasować" powiązania do niektórych utworów w swoich bazach, znajdujących się na hadelkach użytkowników. Od tamtej pory wyszukiwanie czegoś konkretnego poprzez Napstera stało się bardziej trudne. W obliczu tego faktu wielu starych fanów Napstera zainteresowały innymi systemami, które są pomocne w wyszukiwaniu MP3. Jednym z takich programów jest Audiogalaxy. Wyszukiwanie utworów nie odbywa się po prostu przez specjalny program, ponieważ serwery służą tylko do ich ściągania oraz wysyłania do innych użytkowników. Do szukania MP3 wykorzystujemy najwyklejszą w świecie przeglądarki stron WWW. Dzięki dużej bazie użytkowników programu nie powinno być problemu, że znalezieniem nawet najbardziej raretyzowych kawałków. Niestety są i te strony - pare razy dżrzeli serwer jest przełączony i nie można za jego pośrednictwem pobierać nowych plików. Na szczęście takie sytuacje, jeśli mają już miejsce, to nie trwają zbyt długo. Kończąc opis, pragnę przypomnieć o prawach autorskich, które mówią, że ściągając na swój dysk daną MP3, oświadczasz, iż masz oryginalną płytę czy też kasetę zawierającą dany utwór (piszę to tylko na wszelki wypadek, jeśli pewien, że sami o tym wiecie i pamiętacie :)). W obecnej sytuacji Audiogalaxy wydaje się najlepszym rozwiązaniem, jeśli chodzi o systemy wymlany MP3 między użytkownikami Sieci. POLECAM! (Więcej na temat programów "peer to peer" możecie przeczytać na <http://mp3.pl/testy/pitpit-test/>. Tam też specjalne forum poświęcone temu zagadnienniu.)

Max Cavalera
[avemax.rockmetal.art.pl]

Milosciom muzyki "ciężejkiej" (nie chcę się płakać, wymieniając poszczególne gatunki metalu, pew-



Tunelem na IRC... ...z ominięciem restrykcji

Raziel.

"Your connection is restricted!" - taki właśnie sympatyczny napis wita wszystkich modemów z TP SA, łączących się z serwerami sieci IRCNet. Rodzi się więc pytanie: czy nie można nic z tym zrobić? Jasne że można, zaraz przekonacie się o tym sami.

Restrykcja - co to jest i z czym to się je?

Restrykcja, najprościej mówiąc, znacznie uszczupla nasze prawa na IRC-u. Posiadając OP-a nie możemy kopać, banować, opowiadać, deopować innych ani nawet zmieniać topicu. W skrócie - możemy tylko gadać. Nie oszukujmy się jednak - do czystego gadania są chaty, IRC to coś więcej, to m'ejse dla bardziej ambitnych. Co więc zrobić, żeby w pełni rozwinać swoje skrydła?

Adres, domena, host...

Kiedyś już poruszałem ten temat, ale przy tej okazji musiałeś to zrobić jeszcze raz, łącząc się z Internetem przez modem, każdorazowo dostajemy inny host (ciąg znaków umożliwiający identyfikację naszego połączenia). Przykładowo jest to: pc185.wroclaw.ppp.tenet.pl. Podobny host, różniący się jedynie cyfrką na początku, jest przyznawany każdemu następnemu modemowcowi. Jeśli teraz zerwimy połączenie z Internetem, nasz host otrzyma ktoś inny. Założmy, że modemowcy nie mają restrykcji, a podczas naszego pobytu na IRC-u poważnie nabroiliśmy (np. przejęliśmy kanał, podszyliśmy się pod IRC-OP-a, floodowaliśmy) i dostaliśmy k-line. Nie możemy wejść na IRC, więc się rozłączamy i łączymy ponownie (z Internetem, nie z serwerem IRC), nabawyając przy okazji nowy, wolny od k-line host. My jesteśmy zadoleni, ale osoba, która otrzyma wkrótce nasz host - raczej nie. Tak więc nakładanie k-line na hosty z modemów TP SA jest bez sensu. Dlatego administratorzy IRCNetu trafnie rozwiązały ten problem i ograniczyli wszystkim z domeny *.ppp.tenet.pl te prawa na IRC, które mogą prowadzić do k-line.

Gdy wchodzimy na IRC, serwer przyznaje nam automatycznie adres, który wygląda mniej więcej tak: nick!ident@host.domena.pl. Przykładowo może to być: Raziel!raziel@pc185.wroclaw.ppp.tenet.pl (w przypadku łączenia się przy użyciu modemu bezpośrednio z serwerem IRC) albo Raziel!raziel@jest.git.a.inni.to.wafle.pl (w przypadku korzystania z tunelu IRC). Ale przejdźmy do sedna sprawy...

Czym jest tunel IRC?

Tunel IRC to, jak sama nazwa mówi, tunelik prowadzący przez inny komputer w sieci, czyli jakby zdalne IRC-owanie przez drugi komputer. Jeśli czytacie moje poprzednie artykuły, to na pewno wiecie, że taką zasadą pracę umożliwiają nam konta shellowe. Jednym minusem tunellingu IRC jest właściwie to, że musimy takie konto mieć, a konkretniej kupić. Gdzie, o tym p'salem w jednym z poprzednich artykułów, lecz wystarczy zapytać o to kogoś na

IRC-u, a na pewno was powie. Dwoma najpopularniejszymi tunelem są: tunel SSH i BNC (choć ten drugi tak do końca tunelem nie jest). Zacznijmy więc od pierwszego...

Tunel SSH

Do postawienia tunelu SSH potrzebne są: konto shellowe i klient SSH (najlepiej Tera Term SSH lub inny, podobny). W pierwszej kolejności zaloguj się na swoje konto i wpisz: screen (musisz mieć włączoną obsługę screena - zapytaj swojego admina). Następnie: ssh -R XXXX:wroclaw.irc.pl:6667 adres.serwera.pl. Pod XXXX wpisz port, na jakim chcesz postawić tunel (dowolna liczba z przedziału 1024-65535), a pod adres.serwera.pl po prostu adres, jaki posiada twój serwer, na którym stawiasz tunel (podajesz go jako host przy logowaniu). Np. ssh -R 12345:wroclaw.irc.pl:6667 shell.pl .

... gotowe! LWAGA - pamiętaj, że ważna jest wielkość wpisywanych liter! Teraz włącz swojego klienta IRC (np. mlIRC-a) i wpisz:

/server adres.serwera.pl XXXX

W naszym wypadku:

/server shell.pl 12345

Po chwili powinieneś połączyć się z serwerem IRC, tylko że już bez +r i z nowym, unikalnym hostem!

WAŻNE: gdy kończysz swoją zabawę z IRC-em - zamknij tunel! Z pewnością oszczędzi to nerwów twojemu adminowi, dla którego każdy kolejny tunel SSH to następna dziura dla serwera. O tym, jak "zabić" proces na koncie shellowym, później.

BNC

BNC (akronim BouNCE, z ang. odbijać się) to nic innego jak IRC-owe Proxy, czyli program działający na wzór tunelu SSH. Różni się on od tego pierwszego przede wszystkim złożonością, gdyż posiada wiele ciekawych opcji. O ile SSH (potrzebny przy stawianiu tunelu SSH) jest "wbudowany" w konto shell, o tyle BNC musimy ściągnąć z Internetu. Znajduje się on m.in. na stronie <http://gotbnc.com>. Plik najnowszej wersji tego programu ma nazwę bnc2.8.4.tar.gz, i w takiej postaci przegrywamy go na nasze konto shell (np. za pomocą Cute FTP lub Windows Commandera). Następnie logujemy się na nie i wpisujemy po kolei:

```
tar -zxf bnc2.8.4.tar.gz
cd bnc2.8.4
./configure
make
```

To już połowa roboty. Przydałoby się teraz skonfigurować BNC. Możemy to zrobić na dwa sposoby - za pomocą kreatora lub ręcznie. Aby uruchomić kreatora, wystarczy wpisać: ./bncsetup (musisz być w katalogu bnc2.8.4). Teraz program zada nam kilka pytań:

"Port to listen on" - podaj port, którego BNC ma używać do porozumiewania się z tobą (liczba z przedziału 1024-65535). "How many users would you like to be allowed on BNC at the same time?" - liczba użytkowników, którzy mogą jednocześnie korzystać z BNC. Jeśli nie chcesz limitu, wpisz tu 0. "Pick a password" - podaj hasło dla zwykłego użytkownika. "Pick a password for the superuser" - podaj hasło dla superusera (zaznacz poszerzone prawa, dodatkowe komendy).

Cotewel! Spróbujmy teraz utworzyć plik konfiguracyjny ręcznie. Potrzebny nam będzie do tego zwykły windowsowy notatnik. Uruchom go i wpisz takie 2 linijki:

S:hasło_superusera
D:port:liczba_userów:hasło

Czyli np.

S:IRC_po_godzinach
D:12345:1:czytaj_CDA

Teoretycznie tyle by wystarczyło, aby BNC działało. Inne opcje, których ustawienia możemy zmienić z domyślnych na własne (wystarczy dopisać wybraną linijkę), to:

C:port_serwera_IRC

Ustalmy port serwera IRC, z jakim chcemy się łączyć (dla sieci IRCNet najlepiej wpisać 6667).

L:bnc.log

Podajemy nazwę pliku, do którego BNC ma zapisywać wszystko, co się wokół niego dzieje.

A:1:jakis.adres.pl

Wykaz adresów IP, które mogą korzystać z BNC.

X:domyślny.vhost.pl
V:innny.vhost.pl
V:jeszcze_inny.vhost.pl

Umożliwia wybór hosta. Np. jeśli konto posiada adres cdaction.pl i admin ustawił jakieś vhosty, to możemy zmodyfikować nasz adres na IRC-u do postaci: jakiś.vhost.cdaction.pl (Raziel!raziel@jakis.vhost.cdaction.pl). O to, czy na Twoim koncie dostępne są vhosty, zapytaj admina. W powyższym zapisie (w pliku konfiguracyjnym) po X: wpisujemy domyślny vhost, jakiego chcemy używać (np. cdaction.pl), a po V: podajemy inny, dostępny na koncie vhost (np. kupuj.cdaction.pl). Uwaga - możesz dopisać tyle vhostów, ile tylko chcesz (pod warunkiem że Twoje konto takie obsługuje).

Teraz możesz już zapisać swój plik konfiguracyjny pod nazwą bnc.conf i przegrać go na swoje konto do katalogu bnc2.8.4. Aby uruchomić BNC, wejdz na konto shell i wpisz:

cd bnc2.8.4
./bnc

Następnie włącz swojego klienta IRC (np. mlIRC-a) i wpisz:

/server adres.serwera.gdzie.jest.bnc.pl port_BNC

Gdy zgłosi się serwer, wpisz:

/quote pass hasło - gdy chcesz zalogować się jako zwykły user
/quote main hasło_superusera - gdy chcesz zalogować się jako superuser

W zależności od tego, jak się zalogowałeś, masz dostępne następujące komendy...

Kartka z pamiętnika IRC-ownika

Jedź często "sprawdzanie" ludzi komendą /whois, to na pewno zauważysz, że niektórzy mają odłotowe hosty. takie jak:

```
widzial.jak.Małysz.robbi.hops.pl
jst.git.a.inni.to.wafle.pl
jak.wypij.e.soczek.to.widz.i.4.wymiaryst.art.pl
czeka.z.rana.ma.raspalne.pl
chyba.zaraz.kogos.kop.no.pl
widz.juz.godzi.no.pl
```

Jaki ktoś z tego typu fajnym hostem ma adres:

```
Kaziell!raziel@jst.git.a.inni.to.wafle.pl
```

Prawda, że całkiem sympatyczne? :) Konta z takimi vhostami sprzedają m.in.: www.infomark.com.pl, www.ne.pl, www.ko.pl, www.profnet.pl. Udanych połowów! :)

Zwykły user:

/quote help - wykaz podstawowych komend, jakie są aktualnie dostępne

/quote conn serwer.irc.pl [port] [hasło] - łączy cię z wybranym [portem] określonego serwera, przy użyciu [hasła] (parametrów w "[]") NIE MUSIMY podawać). np./quote conn wroclaw.irc.pl 6667

/quote main hasło_superusera - BNC identyfikuje cię jako superusera

/quote vip <wybrany_vhost> - ustawia vhost lub wyświetla wszystkie dostępne (jeśli wpiszemy samo: /quote vip)

/quote ident nowy_ident - jeśli Twój serwer nie obsługuje tzw. identwd, zmienia tymczasowy ident na nowy

/quote vdf - przywraca Twój domyślny vhost, jaki ustawiłeś w pliku bnc.conf

/quote vn przywraca domyślny vhost shella



nie bym się pomylił) nie trzeba przedstawiać tego pana. Założyciel i przez wiele lat lider oraz wokalista Sepultury. Jakiś czas temu, po niemalym roztarciu się z zespołem, założył zupełnie nowy i oferujący jakże odmienne brzmienie - Soulfly. Jeszcze w trakcie jego pobytu w Sepulturze stworzył, wraz z wokalistą Fudge Tunnel (Alexem Newportem) Nailbomb - zespół, który wydał jeden album (+ koncertowy), takie było jego założenie. Jakie były nagrane w całości swojej karierze? Kiedy ostatnio koncertował w Polsce? Jakie są historie innych ludzi związanych z zespołem, w których grał? Wszystkiego dowiecie się na tej stronie. Dosłownie kompendium wiedzy dla wielbicieli talentu Maxa. Są tu również nie brakujące, treści i materiały na niej zawarte wzbudzające podziw dla ich autora, który z pewnością poświęcił wiele czasu na ich skompletowanie. Żeby się nie powtarzać - wypas! WWW warta każdego impulsu telefonicznego!

Voodoo Extreme

Tak się złożyło, że w kalejdoskopie jeszcze nie był prezentowany (a przynajmniej ja sobie takowego faktu nie przypominałem :P) jeden z najlepszych, o ile nie najlepszy serwis, który przekazuje najnowsze wieści na temat właśnie powstających, aktualnych, obyczajnych i wzbogacanych (i parę innych tego typu określeń) gier komputerowych. W mojej opinii jest to najlepszy serwis tego typu - chociaż czasem uważa autorów umykać po niektórym "nijusy", to i tak o tych najważniejszych czytelnicy Voodoo Extreme najczęściej dowiadują się z pierwszej ręki. "Głównym daniem" serwisu są oczywiście najświeższe newsy. Oprócz tego znajdziemy tutaj obszerny wybór screenshotsów z zapowiadanych lub ukazujących się produkcji (najczęściej FPP/TPP), recenzje czy też ekskluzywne wywiady z designerami nietuzinkowych "szpilów". Dla osób przyjmującej "jako tak" znających angielski i zainteresowanych tematem obowiązkowa lektura codzienna.



CZY JESTEŚMY TERRORYSTAMI?

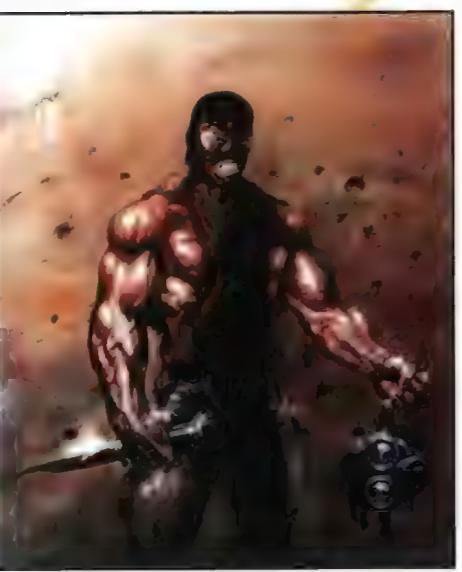
Rozpoczęcie artykułu od takiego zdania może narazić autora na doraźne mordobicie w wykonaniu pozostałych redaktorów - jest to jednak pytanie prowokacyjne. Nie chciałem też zaczynać od: "Dzień 11 września 2001 roku na zawsze zmienił oblicze świata, który po zamachu terrorystów na World Trade Center nigdy już nie będzie takim, jakim był". Zdanie jest już tak oklepane jak ładna dziewczyna na wiejskim weselu. Ale zadajmy sobie pytanie, w jaki sposób rozumie lub jakiego typu umysłowość ma człowiek, który porywa samolot i uderza nim w budynek, gdzie na pewno przebywa kilka tysięcy ludzi - skazuje ich na pewną śmierć? Nie można powiedzieć - jak czynią to niektórzy dziennikarze - że rozumie irracjonalnie. Irracjonalny znaczy pozarozumowy, a ci ludzie mieli świetnie funkcjonujące umysły. Bardzo dobrze przemyślany plan zrealizowali niemal w całości. Owszem, pobudki tych działań są irracjonalne, ale to akurat nie jest takie rzadkie zjawisko. Do kościoła czy jakiekolwiek świątyni udajemy się (taką mam nadzieję!) z побudek irracjonalnych, bo przecie wiara i rozum to kategorie rozłączne (jeśli coś się da udowodnić, to nie potrzeba do tego wiary, wkraczającej w dziedzinę spraw i bytów, których istnienia udowodnić nie sposób).

Ale przecież nikt nie mówi o tym, że wiara automatycznie pociąga za sobą terroryzm. Wprawdzie odpowiedzialny za ten zamach to (wedle wszelkich przypuszczeń) głęboko wierzący, ale przecież nie to jest ich głównym wyróżnikiem.

Czy do tego, aby skierować samolot na WTC, powodując niezliczone tragedie, cierpienia i szkody, trzeba być potworem? Niekoniecznie. Komendant obozu zagładły w Oświeceniu prawnie był człowiekiem grzecznym i stosunku do służby domowej (wśród której byli przecież więźniowie) przejawiał oznaki uprzejmości i życzliwości. Terrorysta nie musi być człekiem wyżutym ze wszelkimi uczuciami, ma przecież przy najmniej kilku "towarzyszom bronii", jakiego psa, który kota - nie da się żyć w całkowitej pustyni uczuciowej. Co więc takiego śledzi w czasie, który naprawda samolot na budynek pełen ludzi wiedząc, że chwilę temu się tam piekło cierpienia i szaleństwa? Co różni go od innych, dla których taki czyn jest potwornością, o jakiej nikt nie da się nawet pomyśleć?

Kilkunastu terrorystów zabiło parę tysięcy ludzi - co w przeliczeniu na jednego daje jakiś tam liczbę, którą oszczędzamy na oko półset osób.

A wiecie, że ja sam, grając w gry takie jak Redguard, CIA Operative, Soldier of Fortune czy Project IGI zapewne nie mniejszą liczbę ludzi? Prawda, że byli to ciężko - wstępnie głośnicy stojące mi na drodze do osiągnięcia jakiegoś szlachetnego celu. Gdybym choć przez chwilę pomyślał, że taki strażnik na wieży ma przecież jakąś dziewczynę, o'ca, matkę, może psa... to nie mogłbym go zastrzelić. No... wiem, że to gra, że strażnik to tak naprawdę zera na premian z jedynkami w pamięci.



■ El General Magnifico

Gdy fikcja staje się rzeczywistością

**matura
egzamin
jak dobrze zdać?**

Licealista

**by szybko opanować
niezbędne wiadomości,
zdać maturę
i dostać się na studia!**



PROGRAMY KOMPUTEROWE
Na krążkach znajdziesz m.in.: opracowania pytań maturalnych i egzaminacyjnych, syllabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowo praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki licealistom znajdziesz jeszcze czas na ulubione gry!



**Licealista
10 przedmiotów
w 4 zestawach
(cena 49 lub 59 zł)**

**cena od
49,-**

**Gdzie kupić?
dobre sklepy z oprogramowaniem
sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57
www.licealista.pl
Zobacz też: www.jerzykinicz.pl
NODANO
multimedialny
tel. (022) 504-55-57
www.licealista.pl**

www.licealista.pl

KURSY

C: > DOS #12

tablica - Komendy

Redefinicja klawiszy

Gdy wciskasz dowolny klawisz, system otrzymuje jego KOD - numer z zakresu od 0 do 255. Po jego odczytaniu przypisujesz mu jakiś znak. Możemy wprowadzić na to, jaki znak będzie przyporządkowany jakiemu kodowi. Robimy to tak:

Se[n1;n2p

n1 - kod klawisza, który zmieniamy
n2 - kod ASCII (oryginalny, niezmieniany),
który przyporządkujemy, lub łańcuch znaków ujętych w..."
p - po prostu kończymy tym komendę

przykład:

Se[13;" -enter- "p - zamiast skoku do nowej linii będzie wypisywać tekst " -enter-

Se[13;10p - tutaj zamiast skoku będzie robiony skok na początek wiersza

Pozycja kursora

Se[y;xH - postawienie kursora w określonym punkcie (x - nr kolumny {1-80}, y - nr wiersza {1-25})

Se[nA - kursor o n linii w góre

Se[nB - teraz o n linii w dół

Se[nC - teraz o n kolumnie w prawo

Se[nD - a tym razem o n kolumnie w lewo

Se[0n - podanie aktualnej pozycji kursora w postaci Se[y;xR

Se[s - zapamiętanie pozycji kursora

Se[u - zafalowanie pozycji kursora

Se[2] - to samo co CLS, czyli wyczyszczenie ekranu i postawienie kursora w lewym górnym rogu ekranu

Pozycja kursora

x przyjmuje wartości:

0 - przywrócenie standardowych ustawień

1 - wytłuszczenie tekstu

4 - tekst robi się niebieski

5 - tło szare

7 - inwersja (tło = tekst i na odwrót)

8 - tekst czarny

30 - tekst robi się czarny (znów?)

31 - ...czernawy...

32 - ...zielony...

33 - ...żółty...

34 - ...niebieski...

35 - ...różowy...

36 - ...morski?

37 - ...lub biały...

40 - tło zmienia kolor na czarny...

41 - ...czernawy...

42 - ...zielony...

43 - ...brązowy...

44 - ...niebieski...

45 - ...różowy?...

46 - ...morski?...

47 - ...biały...

Se[=xH

x przyjmuje wartości:

0 - tryb 40 x 25 znaków, b&w (czarno-biały)

1 - 40 x 25 znaków, k (kolorowy)

2 - 80 x 25, b&w

3 - 80 x 25, k (standard)

4 - 320 x 200 punktów, k

5 - 320 x 200 punktów, b&w

6 - 640 x 200 punktów, b&w



Witam!

Dotychczas napisaliśmy już nieco skryptów, jednak nie dbaliśmy praktycznie o coś, co zwiąże się z interfejsem użytkownika. Nie zwracaliśmy uwagi, czy efekt skryptu jest ładny, przedstawiony w jakiejś znośnej formie. Chodziło tylko o zrobienie czegoś szybko i bez zbędnych dodatków. I takie zadanie powinny spełniać skrypty, choć czasem chce się osiągnąć coś więcej. Wpisać kolorowy tekst albo coś innego... nieprawdaż?

Kominck/Zakon Borygo Drinkers

T utaj właśnie z pomocą przychodzi nam sterownik ANSI.SYS. Dzięki niemu mamy możliwość użycia kilku dodatkowych komend, które dodając przed wszystkim możliwość operowania na ekranie w wymiarze większym niż wypisywanie kolejnych wierszy. Można nim zdziałać naprawdę wiele (w porównaniu z pracą bez niego) - uruchomią konsolę w rozszerzonym trybie tekstowym itd. Ale nie uprzemijaj faktów i najpierw zainstalujmy ten sterownik...

Robi się to bardzo prosto, wystarczy wpisać w config.sys linijkę:

device=%windir%\command\ansi.sys

%windir% zamiast c:\windows, gdyż nie każdy instaluje WinZgroe do domyślnego katalogu, co trzeba uwzględnić. Następnie restartujemy komputer i zaczynamy zabawić.

Być może to nie działa, więc warto wypożyczyć jego możliwości? Komendy wpisujemy nietypowo. Najpierw zróbcmy kopię zmiennej %prompt%, czyli znaku zatrzymania. Następnie restartujemy komputer i zaczynamy zabawić.

prompt \$e[0;120;"cd "p

prompt \$e[0;121;"copy "p

prompt \$e[0;122;"del "p

prompt \$e[0;123;"move "p

prompt \$e[0;124;"prompt \$\$"p

prompt \$e[0;125;"el "p

set b=%prompt%

Teraz wejdź w konsolę (nie uruchamiaj samego skryptu, lecz wciśnij go z konsoli!) i uruchom ten skrypt. OK, nic się nie stało?

Teraz wciśnij [Alt] + cyfra 1-6. Fajne, prawda? A jakie użyteczne [Alt + 5] i [Alt + 6] - należy używać jedno po drugim. Dlaczego nie zrobiłem tego pod jednym klawiszem? Ano prompt ma pewne znaki specjalne. Dla tych komendy jeśli wpiszemy \$, to następny znak odpowiada za jakieś działanie. \$e to znak #27, czyli [F3] i tak też zostaną zrozumiane. Spowodowały to jedynie przejście do następnej linii (dokładnie to samo, co ln w C/C++)

prompt \$e[komenda1;komen-
da2;;komenda3]

Można uruchomić wiele komend razem, nic nie stoitemu na przeszkodzie. Muszą one tylko należeć do tego samego buku komend. Bloki są trzy - Definicja klawiszy, Działania na kursorze, Zmiana atrybutów ekranu. Dlaczego tak? Ano komendy zwykle wybiera się numerami i żeby nie trzeba było wpisywać zbyt długich liczb, podzielono je wszystkie na trzy grupy. Ale nie zagłębiajmy się w to - interesuje nas fakt, że na końcu linii wywołującej komendę trzeba wpisać odpowiedni znak. W przypadku operacji na kursorze przy każdej komendzie

I to by było na tyle. Za miesiąc pobawiśmy się znów, tym razem spróbujemy zrobić coś bardziej skomplikowanego, np. symulację formatowania dysku? :) Będzie w sam raz, a więc do zobaczenia!



Ten się śmieje... komu wesoło.

Mamy więc nadzieję, że zaraz się będziecie śmiać. Prezentowane tu teksty są albo autorstwa czytelników CDA, albo wyseperane z zakamarków Sieci. Międz lektury!

Komputerowe przystawia

Gdzie diabeł nie może, tam Gatesa pośle. Dopóty dysk dane nosi, póki mu bootosector nie padnie. Jeden Celeron(r) kompa nie czyni. Windows userów w ilku. Jak se zasejujesz, tak się wyśpisz. Darowanemu komputerowi w processor się nie zgłasza.

Nie wywołuj przerwań z BIOS-u. O Gatesie mowa, a Windows tuż. Mierz dyski na gigabajty.

Gdzie w Quake'a rąbią, tam rachunki za prąd lecą. 3Dfx z VooDoo, procesorowi lżej. Mądry Polak po errorze.

Nie taki Linuks straszny, jak go malują. DOS ma wiele oczu.

Gdzie dwóch ma Windows, tam Gates korzysta. Nie wszystko dioda, co się świeci. Jak trwoga, to do serwisu.

Gdzie dysków sześć, tam dużo formowania. Chodzi NT-ek razy kilka, zawiesili i NT-ka.

Co ma wisieć, nie zadziała. Nie chwał Windows przed zawieszaniem.

Komu w drogę, temu laptop. Na twardzielu dioda gore. Dla PC-ta nic trudnego.

Kto sieje wirusy, ten zbiera opieprz. Gdyby w gierki wciąż nie grano, toby joya nie złamano. Jak Slave Masterowi, tak Master Slave'owi.

Przez Linux do serca. Płyta, procesor - dwa bratanki. Jak się procesor spiesz, to się user cleszy.

Gdyby karta miała nóżki, toby była procesorem.

Windows nie sługa. W DOS-ie jak w garnku. Za Novellem kompy sznurem.

Goście - klasyfikacja

Kamila Perczak

Gość nieprasobliwy

Jeżeli umówię się na szóstą, nie spo- dziewaj się go przed siódma. Wcho- dząc oznajmi z rozbijającą szczer- ością: "Nie spieszylem się, bo przecież siedzisz w domu, to możesz poczekać. Co innego, gdybyś czekał na mnie". Jeżeli w międzyczasie wyjdiesz z

domu, to masz jak w banku, że niefra- sobliwy wyrobi ci wśród znajomych opinię "niepoważnego człowieka" - umawiasz się, a jak człowiek przycho- dzi, to cię nie ma. Oburzające! Trwają prace nad projektem ustawy, zgodnie z którą zamordowanie gościa niefra- sobliwego będzie nagradzane Krzy- żem Zasługi.

Gość prorodzinny

Najczęściej kobieta. Przyprowadza ze sobą męża i dziecko/dzieci. Jeżeli ma ich sześcioro, przyprowadza wszystkie. Mąż siedzi naburmuszony, dzieci wrzeszcza albo usiłują zdemolować ci- dom i zamordować psa/kota/paprot- kę/cokolwiek masz żywego. Łowarzy- ska konwersacja polega na okrzykach: "Nie ruszaj!", "Zostaw!", "Przed chwilą robisz sisius!". Jeżeli dożyjesz kościa wiżyty, to się dowiesz, że dzieci są cudowne i naprawdę powinien mieć chociaż jedno. Nie chcesz? Dziwak z siebie.

Gość nastawiony krytycznie

Masz psa? Bez sensu, w bloku tylko się męczy. A w ogóle to zwierzęta należy eksterminować, bo nastawiony kry- tycznie ich nie lubi. Nie masz w domu ani jednej rośliny doniczkowej? Jak możesz wytrywać bez zieleni? (W drodze do ciebie nastawiony krytycz- nie podeptał trawnik przed domem, a czekając na autobus obserwał lisię z wszystkich krewów rosnących wokół przystanku.) Ani jednego obrazka na ścianach? Z obrazkami mieszkanie jest znacznie przytulniejsze (na wzmiankę o twojej niedawnej wizycie w Luwrze nastawiony krytycznie ostentacyjnie ziewnie). Niezależnie od celu wizyty, o 18.30 gość zażąda włączenia telewizora, bo właśnie idzie 1157 od- cinek serialu "Żar'l-wa miłość". Iod- wata nienawiść, inne uczucia w tem- peraturze średniej". Gość nie prześpi- nocy, jeśli się nie dowie, czy Julietta wreszcie odkryje, że Armando to jej syn, o którego istnieniu nie miała zie- lonego pojęcia. Nie oglądasz tego se- rialu? Szkoda, taki życiowy, dużo się można z niego nauczyć.

Gość - czeciel Isaura

(Isaura jest tu postacią symboliczną, do tej kategorii należą goście upra- wiający kult jakiegokolwiek serialu wy- produkowanego między Rio Grande a Ziemią Ognistą.) Niezależnie od celu wizyty, o 18.30 gość zażąda włączenia telewizora, bo właśnie idzie 1157 od- cinek serialu "Żar'l-wa miłość". Iod- wata nienawiść, inne uczucia w tem- peraturze średniej". Gość nie prześpi- nocy, jeśli się nie dowie, czy Julietta wreszcie odkryje, że Armando to jej syn, o którego istnieniu nie miała zie- lonego pojęcia. Nie oglądasz tego se- rialu? Szkoda, taki życiowy, dużo się można z niego nauczyć.

Gość wykazujący instynkt stadny

Za skarby świata nie przyjdzie do cie- bie sam. Przyciągne ze sobą co naj- mniej jedną niezapowiedzianą osobę, której nie znasz i nie masz ochoty poznać. Poproszonu, aby tego nie robił, gość wykazujący instynkt stadny uzna cię za dzikusa i odrudka.

Gość gracz

O masz komputer! A jakie masz gry? Żadnych? To po co ci komputer? Do



zażąda okazania rachunków na wyżej wymienione dobra.

Gość analafabeta

Boże, tyle ksiązek! Panie to wszystko przeczytała? To panie jest bardzo mądra. Panie powinna występować w teleturnieach, w "Familiadzie" albo "Idź na całość". Nie chce pan? Dlaczego? Szwager gościa zrobił na teleturnieach oszałamiającą karierę - wystąpił w "Idź na całość", wygrał zapas wody mineralnej na pół wieku i teraz wszyscy na osiedlu go poznają. Tobie też na pewno by się udało, przecież jesteś taki mądry (w pojęciu gościa analafabety "taki mądry" jest każdy, kto czyta cokolwiek poza programami telewizyjnymi; jeżeli ponadto legitymuje się wykształceniem wyższym niz zasadnicze zawodowe, staniesz się obiektem kultu gościa analafabety). Gość analafabeta dość często należy jednocześnie do kategorii czcicieli Isuary.

Gość - zwolennik sprawiedliwości społecznej

Mieszkasz sam w dwóch pokojach? Jezu, co za luksus! A tymczasem córka gościa gnieździ się z mężem i dzie- ckiem w najmniejszym pokoju u teści- wej. Jako to na świecie niesprawiedli- wość. Masz natychmiast oddać swoje mieszkanie córce gościa w prezencie, a sam wyprowadzić się na najbliższy dworzec - skoro nie masz męża/żony ani dziecka, to dach nad głową nie jest ci do niczego potrzebny.

Gość - facetach

W jaki sposób mężczyźni przygo- wują sobie kąpiel z bąbelkami?

Jedzą wcześniej dużo fasolk...

Jaka jest różnica pomiędzy mężczyzną a wielbłądem?

- Wielbłąd może pracować 8 dni bez picia, podczas gdy mężczyzna może pić 8 dni, nie pracując...

Co dla mężczyzny oznacza posiłek z 7 dań?

Hot-dog i sześciopak...

Co dla mężczyzny oznacza pomoc przy sprzątaniu?

- Podniesienie nogi, żebyś mogła po- odkurzać...

Jak należy rozumieć zachowanie męż- czyny, który każe ci przestać odkurzać i trochę odpocząć?

- Prawdopodobnie przez odkurzac nie słyszy telewizora...

Czym różni się mężczyzna od kota?

- Koty zawsze trafiają do kuwentki...

Po czym poznac, że mężczyzna jest dobrze wychowany?

- Wychodzi z basenu, gdy musi się załatwiać...

Dlaczego mężczyźni tak lubią kawały o blondynkach?

- Bo mogą je zrozumieć...

Czym różni się mężczyzna od kompu- tera?

- W komputerze wystarczy wydać JED- NO polecenie...

Dlaczego psychoanaliza mężczyzn za- biera mniej czasu niż psychoanaliza kobiet?

- Kiedy trzeba się cofnąć do dzieci- stwa, oni już tam są...

Ilu mężczyzn potrzeba do wkroczenia żarówk?

- Dowiemy się, jak tyko któryś wsta- nie z kanapy...

Dlaczego mężczyźni nigdy nie pokazu- ją prawdziwych uczuć?

- Nie można pokazać czegoś, czego się nie ma...

Kobieta: Czy kochasz mnie tylko dla- tego, że moj ojciec zostawił mi fortu- ne?

Mężczyzna: Ależ skąd, skarbie, kocha- bym cię tak samo, bez względu na to, kto zostawiłby ci fortunę...

3 miejsce

- Panie Grzegorzu, komputer nie chce mi się włączyć.

- Nic dziwnego, przecież zabraliśmy go wczoraj do serwisu.

Tylko w Ameryce

Tylko w Ameryce pizza może dostać się do twojego domu szybciej niż ambu- lans.

Tylko w Ameryce są miejsca parkingowe dla niepełnosprawnych naprzeciw wejścia na lodówkę.

Tylko w Ameryce ludzie zamawiają podwójnego cheeseburgera, duże frytki i DIETETYCZNĄ colę.

Tylko w Ameryce banki zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lodów.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają sa- mochody warte tysiące dolarów na podjeździa i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "poli- tyka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacińsku oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stwo- rzenia wysysające krew".



Modem już nie mruga.

Bają modem, bają, kusi,

Że jest gdzieś świat lepszy...

Zamiast cudów ma dziś Wojciech Rachunek od TEPSY.

DO ELEKTRYKÓW

Samotnie wegetując od lat szeregu

Jak stary transformator na jałowym

biegu

Przy braku okazji i w nieobciążeniu

Dając straty na prądy wirowe w swym

rdzeniu

Przybędą więc ukochana, miła dzie- weczko

W naszym wspólnym obwodzie bę- dziesz mi ceweczką

A ja kondensatorem zmiennej pojemo- ności

W rezonansie zaznamy chwile przy- jemności

Gdy pole magnetyczne przyciągnie Cię z dali

Gdy będziemy w odstępie jednej

czwartej fali

Wtedy Twój opór wejściowy zmaleje do zera

A zwarcie będzie funkcją szeregu For- urera

Amplitudy drgań zgodne, lecz w fa- zach przeciwnych

Daję fale stojącą w kształcie nieco

dziwnym

I będziemy oboje w miłośnych uści- skach

Jakoby dwójnik czynny o zwartych

zaciśkach

Stała czasowa duża, więc nasze napie- cie

Nie zmaleje en-krotnie w zbyt krótkim

momenie

I długo jeszcze czuć będę w mym

wzbudzonym sercu

Dwie częstotliwości 50 Herzów...

Zona - instrukcja obsługi

Dosyć często najmadrzejste głowy

tego świata próbują ustalić, po co

komu ona! Do tej pory dokładnej i

wyczerpującej odpowiedzi nie ma.

Najczęściej spotykane odpowiedzi i

sugestie to: "Żeby życie nie wydawało się miodem", "Żeby nie płacić służącej", "Jest zupełnie niepotrzebna". Te

sugestie oczywiście zawierają trochę

prawdy, jednak nie można ich nazwać

zupełnie wyczerpującymi, a wszystko

dlatego, że nie jest do końca jasna

instrukcja obsługi żony. Radzę panom bardzo uważnie przeczytać niniejszą instrukcję i przed zawarciem małże- stwa nauczyć się na pamięć.

Informacja ogólna:

Beksiński

Komputerowy fotomontaż 1997-2000



Robert Hubacz

Dostępność sztuki na ekranach PC nie jest czymś powszechnym. Czasami jednak zdarzają się produkty oferujące wachlarz tematów związanych ze sztuką. Mają one raczej charakter encyklopedii, słowników czy też przewodników, a informacje w nich zawarte ograniczają się do dość pobieżnego scharakteryzowania wybranych tematów, pokazania kilku prac artystycznych i informacji biograficzno-historycznych. Nie twierdzę, że są to programy niepotrzebne, gdyż wiele z nich zawiera masę informacji użytecznych z edukacyjno-poznawczego punktu widzenia.

Lnajdu się oczywiście przeciwnicy propagowania czy nawet kontemplowania sztuki za pośrednictwem komputera, nie wydaje się to zrozumiałe w okresie, gdy ludzkość wkracza w epokę społeczeństwa informacyjnego, które za pomocą Sieci i komputera dokonuje najprzeróżniejszych czynności życiowych. To że dzięki web-kamerom zamontowanym w słynnych galeriach i muzeach mamy szansę obejrzeć największe dzieła wybitnych twórców, nie jest niczym złym, wręcz przeciwnie - chroni te dzieła przed naszym nieświadomym, aczkolwiek groźnym oddziaływaniem. Oczywiście ktoś może powiedzieć, że podziwianie sztuki "na odległość" nie jest tym samym co scycenie oczu jej bezpośrednim widokiem, a ja w zupełności przyznam mu rację. Co jednak począć, gdy nie mamy czasu, a tym bardziej pieniędzy na "estetyczne wojazdy"? Zakup obrazu lub rzeźby, którą jesteśmy zainteresowani, również pozostaje z podobnych względów w sferze marzeń, a klasyczne drukowane albumy nikogo już nie satysfakcjonują i trażą na popularności. Otóż wydaje się, że na ratunek zwolennikom sztuki przyszła firma Media Service Wydawnictwa Multimedialne.



czesnych. Jego dzieła wywołują skrajne odczucia, od jawniej wrogości i oskarżenia o perwersję, eksibicjonizm, epatowanie homorem, po uwielbienie i określanie mianem geniusza. Beksiński znany jest z różnego rodzaju poszukiwań twórczych. Jego zaинтересowania dotyczyły fotografii zwangardowej, rzeźby, grafiki. Od 1974 roku zajmował się wyłącznie malarstwem, by w wieku 68 lat odkryć komputer, którego możliwościami - jako nowego medium, nowego narzędzia - jest zafascynowany do dzisiaj.

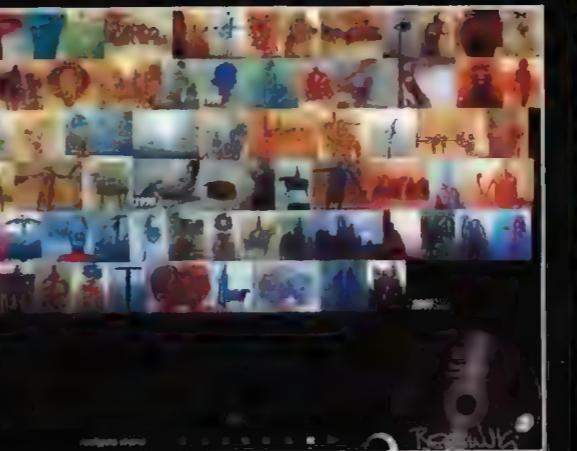
Wydana na CD monografia nie jest pierwszą tego typu publikacją. W zeszłym roku ukazał się album tradycyjny, do którego dołączona została płyta CD. Biorąc pod uwagę nastawienie artystów do komputera, nie ma my co liczyć na takie traktowanie "sztuki", jakim mamy do czynienia w przypadku Beksińskiego. Zgodnie z tym, co ma on opowiedzenia na temat prac wykonanych za pomocą komputera, nie mamy możliwości określania, które z dzieł prezentowanych na CD są oryginalnymi pracami, a które kopią. Błyskawiczny postęp technologiczny sprawia, że każdy kolejny wydruk jest doskonalszy od poprzedniego, co jest totalnym przeciwnieństwem zasad obowiązujących w "tradycyjnych" metodach tworzenia.

Fascynacja komputerem i możliwościami, jakie daje, pozwoliły na powstanie też monografii, która ostatecznie ma się składać z trzech części. Pierwsza część, która trafiła w moje ręce, dotyczy ostatniego okresu twórczości Beksińskiego. Jej głównym składnikiem jest galeria kilkuset dzieł stworzonych przy użyciu komputera. Ponacto w przygotowaniu są kolejne dwie części monografii zatytułowane "Okres fantastyczny" i "Wczoraj i Dzisiaj". Obejmują one kolejno następujące lata twórczości i życia Beksińskiego: 1969-1986 oraz 1953-1968 i 1987-2001. W każdej części znajdziemy kilkaset reprodukcji, interaktywną biografię, reportaże filmowe oraz rozbiorą na dwie części interaktywną prezentację prac wystawionych w Muzeum Historycznym w Sanoku.

Wracając jednak do części pierwszej, pragnę zaznaczyć, że spełnia ona wszelkie kryteria stawiane pracy naukowej, prezentując nie tylko wyczerpujące informacje biograficzne, ale również bogatą bibliografię, zarazem nie powielając monotonii często towarzyszącej pracom tego typu stworzonym w klasyczny sposób. Autorzy, idąc w sukurs Beksińskiemu, docenili zalety medium, jakim jest komputer, i stworzyli niezwykle ciekawe i przyjazne dla odbiorcy dzieło naukowe, interesujące również pod względem walorów estetycznych. Możliwość wielozmysłowego badania zagadnienia, jaką oferuje komputer, pozwoliła na niespotykaną dotąd skalę przedstawić wszelkie zagadnienia dotyczące tematu.

Zdzisław Beksiński jest chyba najbardziej kontrowersyjnym polskim twórcą. Rzadko wystawia swoje prace, nie bywa na vernisażach. Żyje na uboczu, odizolowany od artystycznego świata. Mimo że nie akceptuje i nie zna terminu "artysta" i - jak twierdzi - termin "sztuka" zaledwie akceptuje - należy do ścisłej czołówki polskich malarzy współ-

W monografii znajdziemy elementy charakterystyczne dla tego typu publikacji. Nie zabrakło więc informacji biograficznych, które przed-



stawione w postaci szeregu dat opatrzonych ikonami przedstawiającymi prace z danego okresu, są dowolnie dostępne i umożliwiają dokonanie szybkiego wyboru zagadnienia (okresu), który interesuje użytkownika. Nie mogło zabraknąć oczywiście informacji o warsztacie twórcy. Tę część programu wykonano również ciekawie, a co najważniejsze: poparto filmami, w których autor osobiste charakteryzuje swoje metody pracy. Takim zaplecze informacyjnym nie mogą na pewno pochwalić się klasyczne drukowane monografie. Nic ma tu miejsca na przekłamania, domyśły czy też puszenie się krytyków, jako że poznajemy warsztat niejako bezpośrednio od samego mistrza. Dla głębszego zrozumienia metod pracy autorzy zamieściли zdjęcia opis "krok po kroku" powstawania komputerowego fotomontażu kilku prac Beksińskiego dostępnych w galerii umieszczonej na płycie. Każdy etap powstawania kolażu został opatrzony komentarzem twórcy.

Ponadto sam twórca opowiada o swojej przygodzie z komputerem w części "O sobie..." w jednogodzinnym cyklu filmów. Dowiemy się z nich, na jakim sprzęcie pracuje, jakie są jego potrzeby i wymagania względem komputerów i oprogramowania, a także marzenia z tym związane. Najważniejsze jednak jest to, iż autor osobiste opowiada o źródłach swoich inspiracji, o planach na przyszłość, o stosunku do sztuki uprawianej tradycyjnie, jak i przy użyciu komputera.

Monografia zawiera szczegółowe informacje przedstawione w tradycyjnej, "pisanej" formie, uzupełnione bogatą bibliografią składającą się z publikacji na temat Beksińskiego, wywiadów prasowych i wypowiedzi krytyków. Każda pozycja bibliografii jest oczywiście dostępna na płycie.

Po tytułem "Cyfrowe okno wyciągnięte" autorzy umieścili wypowiedź krytyka sztuki, który swoim komentarzem daje jakby trzeci - fachowy punkt widzenia na twórczość Zdzisława Beksińskiego.

Publikację obsługuje się łatwo, a dostęp do poszukiwanych informacji jest natychmiastowy. Co prawda filmy wyświetlane są w małym oknie, jednak na potrzeby takich produkcji jest to w zupełności wystarczające. Rozdzielcość 600 na 800 gwarantuje wysoką jakość obrazu, tak filmów, jak i zdjęć przedstawionych w galerii.

Sama galeria została bardzo ciekawie pomysłana. Estetycznie wykonane menu, opcje pokazu, podglądu wszystkich lub kilku wybranych dzieł bardzo uprzyjemniają pracę z programem. Dostępna jest rów-

INFO

Producent: Media Service Wydawnictwa Multimedialne ■ Dystybutory: Media Service Wydawnictwa Multimedialne ■ Wymagania: Windows 95, Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM

Internet: brak danych

nie opcja "Mój album", dzięki której możemy wyeksportować wybrane dzieła do naszego PC. Z uwagi na ograniczenie ekranu monitora przy oglądaniu fotomontaży możemy posłużyć się świetnym powiększeniem, działającym na zasadzie szkła powiększającego, które pozwala nam na płynne zbliżenie wybranego elementu. Dzieła w galerii zostały podzielone na dwie grupy tematyczne, zatytułowane "Krzyże" oraz "Głów".

Media Service Wydawnictwa Multimedialne przygotowało naprawdę ciekawy w odbiorze materiał. Udział w jego przygotowaniu samego twórcy daje największe gwarancje rzetelności informa-



cji i stanowi najlepsze zaplecze dla osób chcących bliżej poznąć tego kontrowersyjnego artystę. Ciekawie opracowana graficznie, opatrzona bogatą galerią zdjęć pokaże stanie się dla zwolennika dzieł Beksińskiego niewątpliwym skarbem.

Szczerze mówiąc, nie spotkałem się jak dotąd z tak opracowaną monografią, abstrahując nawet od formy jej publikacji, która jest rzadkością. Niewątpliwie taka forma powstała dzięki osobistemu zaangażowaniu Zdzisława Beksińskiego, który jest jednym z niewielu twórców akceptujących dokonującą się ewolucję społeczeństwa w stronę społeczeństwa informacyjnego. Część pierwsza, mimo iż dotyczy ostatniego okresu twórczości, jest najlepszym wprowadzeniem i zarazem wyjaśnieniem dla formy jej wydania. Na pozostałe dwie części pozostało nam tylko niesłusznie oczekiwać.

Odrod! Beksiński jest wielki!



Rekrutacja!

Trwa nabór do
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś
wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrafię
takich jak Ty?

Jesteś tego Mart?

Zaciągnij się i odleć!

W V-Sieci znajdziesz:

- podsystem RPG
- podsystem gier komputerowych
- sklep internetowy
- galerie
- konkursy, nagrody

aktualizacje ciągłe
interaktywność do boku
niezaprzeczalne rozwiązania
pełna swoboda
wypowiedzi

najszerszy zrzut gier
i najlepsze ceny tylko
dla żołnierzy Valkirii.

Mandat za darmo! Tak!

Co trzeba zrobić, aby kupić koszulkę?

Konkurs na recenzje gier PC

Do wygrania:
Laptop WingMan Force, Saitek R100,
gry, gadżety, itp.

W dalszym ciągu w promocji:



Tron: Legacy Max Payne Kozacy

Dołącz do najbardziej
aktywnej społeczności
graczy!

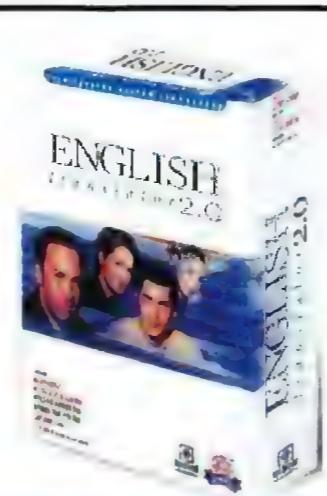
login

terminal v.3

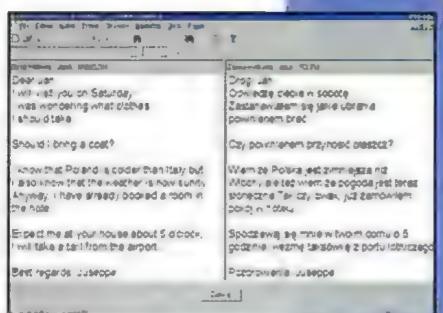
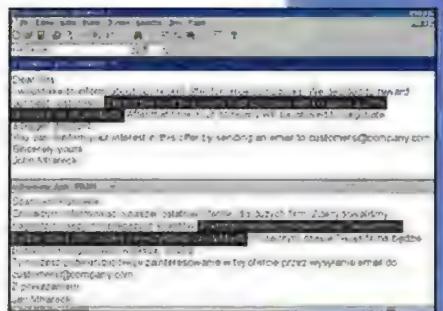
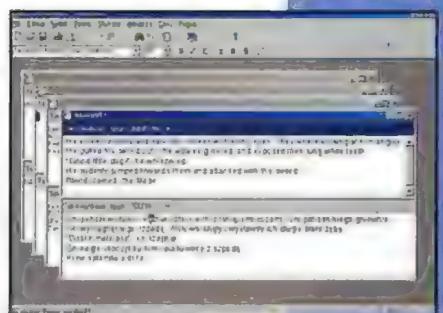
English Translator 2

■ Ula Jankowska

English Translator miał premierę w 1998 roku. Od tamtego czasu jako narzędzie tłumaczące zyskał sobie wielu zwolenników. Dzięki niemu liczne rzesze osób, które nie znają angielskiego w dostatecznym stopniu, przełamły barierę językową, a użytkownicy komputerów mogli zakosztować w miarę swobodnej komunikacji.



Firma Techland, jako jedna z niewielu na polskim rynku, zajmuje się praktycznym wdrażaniem osiągnięć w dziedzinie tłumaczenia kontekstowego. Wreszcie dzięki takie, działalność niedawno pojawiła się w Polsce English Translator 2 - wersja programu poprawiona, ulepszona i w większym stopniu niż w poprzedniej.



Producent poważnie i szacunkiem podezira do przeszłych użytkowników ich produktu, co może stwierdzić m.in. po zawartości pudełka, że sroka, oczywiście oprogramowania, można wydobywać bardzo zadając pytania i ponad stuzdronicową instrukcję "česking" w której znajdują się wszelkie informacje na temat programu z wyjaśnieniem wszystkich jego funkcji. Ponadto zawarto w niej, odpowiedzi na typowe pytania zadawane przez klientów oraz oszczędnego repertuaru z gramatyki języka angielskiego.

Oprócz standardowej instalacji tj. takie, gdy do kazdrozowego uruchomienia programu potrzebna będzie opcjonalność płytki w czytniku, istnieje możliwość instalowania wersji dyskowej. W celu trudności lub wątpliwości warto wiedzieć, że uruchomiono ono linię telefoniczną, którą obsługuje producent i dywizja aplikacji. Poza tym, jeśli ktoś jest zarejestrowanym użytkownikiem wcześniejszej wersji English Translator 2 istnieje możliwość aktualizacji na poprzednią wersję na preferencyjnych warunkach (za cenę 99 zł). Jeszcze jednym sposobem jest instalowanie specjalnej, mniej kosztowej wersji o programu - English Translator 2 Professional. Głównie zaznaczoną ją dla firm posiadających własną sieć komputerową. Wersja ta ma wiele specjalnych opcji m.in. pozwalających na stworzenie specjalnego słownika używanego przez daną firmę.

Pomimo że program ma wiele możliwości, interfejs użytkownika jest niezwykle intuicyjny. Poza tym w programie dostępne jest pomoc w której wszystkie jego funkcje są dokładnie objaszone, a poszczególne operacje jak e-mail w koncu tekstu, zobrazowane. English Translator 2 charakteryzuje się mocno rozbiurowanym systemem pomocniczym, który pozwala na sprawdzenie znaczenia słów i zwrotów, nie z myślącą pozostałe. Następnie plusem jest dostępne importowanie tekstu z MS Worda (plików *.doc).

Pomińmy, czyniąc za pomocą tłumacza, niestety nie mogę powiedzieć, że program nie ma minusów. Na listę negatywnych cech należy przede wszystkim zapisać efekty tłumaczenia. English Translator 2 nie może wykorzystywać celów oficjalnych i choć ich poziom wystarcza do rozumienia angielskojęzycznych tekstów. Zanim użytkownik zdecyduje się na wykorzystanie praktycznie końcowego efektu tłumaczenia niezgodna będzie nęcka korekta. Nadał jest to tylko komputer, który nie potrafi myśleć logicznie, a jedynie wykonywać polecenia wg określonego schematu. Trudno się dziwić, że nie zawsze dobrze jest odpowiednie znaczenie wyrażało się z nieodpowiednią koncowką. W rezultacie często pojawiają się różnie dzwiactwa językowe,

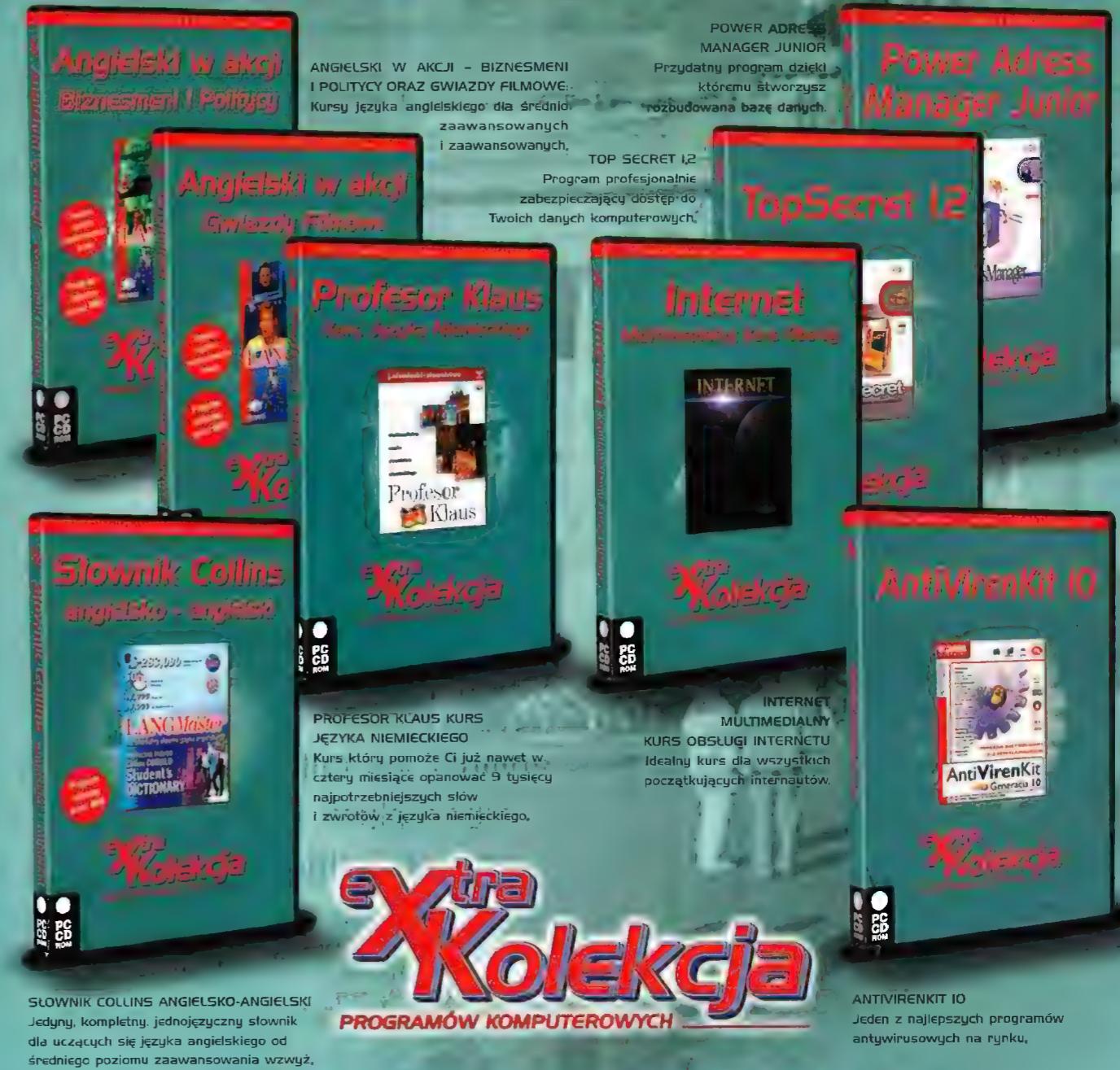
po co English Translator 2 z pewnością nie jest w stanie konkurencji z językami wiedzącymi językami.

INFO

Producent: Techland ■ Dystrybutor: Techland ■ Wymagania: Pentium, 32 MB RAM Win 95 OSR2 98 ME INT 2000, CD-ROM 200 MB, niezależna dousk. ■ Cena: 299 zł
Internet: www.tec.land.com.pl

Moja teraz znać angielski!

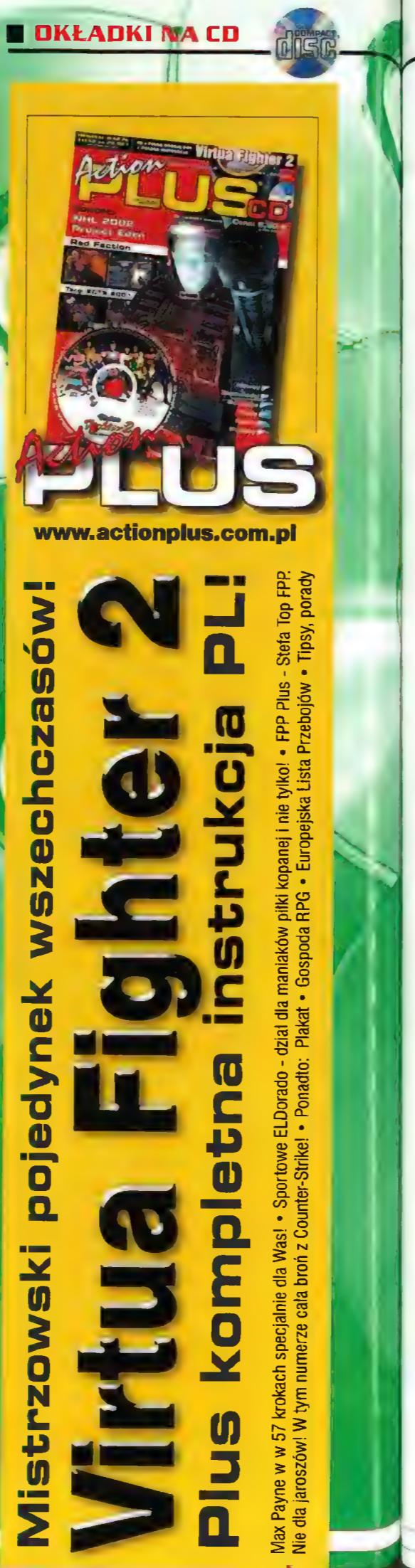
To już przesada!!! Takie programy za 19.90!?



eXtra Kolekcja PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH

W serii eXtra Kolekcja Programów Komputerowych wydawane są tylko najlepsze tytuły opracowane przez wiodących polskich wydawców. Wszystkie są starannie wybrane i sprawdzone przez CD Projekt.

Szukaj w dobrych sklepach z programami i hipermarketach.



PROGRAMY MULTIMEDIALNE

Tell me More Kids



■ Andrzej Sitek

Francuska firma Auralog znana jest na rynku polskim przede wszystkim dzięki serii wysokiej klasy programów edukacyjnych Tell me More. Wyjątkowość francuskiej aplikacji polega na sposobie nauki języka, który zbliżony jest do konwersacji z żywym nauczycielem. Jest to możliwe dzięki specjalnemu systemowi rozpoznawania mowy. System Auralog to najnowsze osiągnięcie techniki, które umożliwia komputerowi rozumienie wypowiedzi ucznia, zanalizowanie jej, i co więcej, udzielenie odpowiedzi. Prowadzenie interaktywnych dialogów z komputerem oznacza szybkie opanowanie poprawnej wymowy i przełamanie bariery rozmowy w obcym języku. Oczywiście w programach znajdują się również tradycyjne, niezbędne działy, jak gramatyka i słownictwo. Warto nadmienić, że program Tell me More został laureatem Złotego Medalu MTP na targach INFOSYSTEM 2000.

Na serię składają się trzy samodzielne pakiety (po cwa CD w każdym), rozróżnione ze względu na wiek odbiorców: "Zaczarowany dom" dla dzieci w wieku 4-7 lat, "M'asto" 7-9, "Regiony Świata" 9-12. W każdym pudełku znajdują się również instrukcje po polsku oraz niewielki mikrofon. Instrukcja to mała, czarno-biała książeczka, co może budzić zastrzeżenia, jednak jej opracowanie pozostaje bez zarzutu. Cena jednego pakietu została ustalona na 99 zł. Polski dystrybutor, warszawska firma Techland, gwarantuje odbiorcom pomoc techniczną. Techland zadba także o spłoszczenie programu, dzięki czemu mały użytkownik nie będzie miał żadnych trudności ze zrozumieniem wielu słownych porad i instrukcji.

Instalacja programu przebiega bezproblemowo. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest możliwość wyboru instalacji pomiędzy Standardową i Ośobistą. W tym drugim przypadku możliwe jest przeniesienie wszystkich danych na twardy dysk, a więc odpada konieczność uciążliwej zmiany płyt CD podczas pracy z programem.

Przed przystąpieniem do zabawy należy jeszcze dokonać wyboru pomiędzy językami: angielskim amerykańskim i angielskim brytyjskim. Po chwili znajdziemy się już na stronie powitalnej, gdzie na małego odbiorcę czeka pierwsze zadanie. Może on stworzyć swojego bohatera, który odtąd będzie mu zawsze towarzyszył (w formie kursora). W każdej z części serii jest to inna postać.

Strona główna, gdzie każdorazowo rozpoczynamy zabawę, jest również najważniejszym tematem programu. Z głównej planszy dostępne są wszystkie inne miejsca w programie. Spacerując po zaczarowanym domku lub biegając po ulicach miasteczka można się oczywiście zgubić. Niezależnie od miejsca, gdzie się znajdujemy, można szybko przenieść się do strony głównej. Pasek narzędzi pojawia się zawsze na dole ekranu. Umieszczone na nim również podobizny bohaterów programu oraz kilka dodatkowych, bardzo ważnych funkcji.

W trakcie nauki i zabawy użytkownikowi towarzyszą dwie wesołe postacie. Felix i jego nieodłączny towarzysz, papuga Kaliko, pojawiają się w najbardziej nieoczekiwanych momentach. Dzięki ich śmiesznym komentarzom i zabawnym animacjom praca z programem jest ciekawsza. Felix i Kaliko spełniają również inne funkcje: w każdej chwili mogą wyjaśnić, jak należy rozwiązać dane zadanie czy ćwiczenie językowe, powiedzieć, co należy zrobić w razie trudności, a także zrozumieniem tematu!

Na pasku narzędzi umieszczone zostały ikony. Pozwalają one uczyć się z programem w jednym z trzech dostępnych trybów: pochłaniania, rozumienia i wyrażania. Tryb pochłaniania polega na słuchaniu, oglądaniu scenek, uczestniczeniu w wielu grach i zabawach. Uczymy się tu słownictwa i wymowy. W trybie rozumienia użytkownik musi już radzić sobie samo dzielnie, to znaczy znać i rozumieć sens wypowiadanych słów, zdań (tylko pod tym warunkiem rozwiąże zadania), zyskuje również przyjacela (dla każdej części jest to inny bohater, np. Robot Compie w wersji dla dzieci 4-7 latnych czy Androica Nemo dla 9-12-latków). Z kolei tryb wyrażania wymaga od ucznia właściwej wymowy wyrazów i zwrotów. Ile raz to uczeń musi mówić Kaliko, co należy robić. Program analizuje wypowiedź ucznia i jeżeli jest ona bliska zapisowi wzorcowemu, zostaje zaliczona. Jednocześnie trzeba nadmienić, że struktura programu językowego została tak pomyslna, aby uczeń oswajał się z językiem stopniowo. W ramach wprowadzenia rozwijany jest nawyk słuchania, nauka słów. Kolejnym etapem jest właściwe zrozumienie, czyli ćwiczenia z rozumienia, tworzenia zdań. Ostatnim elementem jest interaktywna rozmowa z papugą Kaliko.

Warto w tym miejscu nadmienić, że każda z części serii Tell me More Kids! zawiera ponad 140 gier i zabaw (w Tell me More Kids: Miasto – 370 gier w 14 różnych kategoriach), ponad 60 ćwiczeń językowych (w TmMK: Miasto ponad 80), około 40 filmów animowanych (kreskówki z TV), a także karaoke z piosenkami.

To imponująca lista jak na program językowy dla dzieci. Ćwiczeń, zabaw, gier jest rzeczywiście mnóstwo. Co najważniejsze są to zabawy i gry bardzo ciekawe, przemyślane, ułatwiające poznanie i zapamiętanie zdobytej wiedzy.



Inne zadania, które umieszczone w programach, pozwalają zdobyć umiejętności analitycznego czytania i pisania, uczą liczenia i sumowania, zaznajamiają z czasownikami oznaczającymi ruch, poprawią umiejętności tematycznego klasyfikowania słów itd. Nie zapomniano również o zadaniach i ćwiczeniach, które pozwalają pracować nad logiką i pamięcią, poprawiają koncentrację i spostrzegawczość. Możliwość śpiewania piosenek po angielsku (karaoke) czy odgrywać, nie rób bohaterów kreskówek (kreskówki) to kolejne świetne pomysły, które wykorzystano w programie.

Teil me More Kids to program, który jest praktycznie pozbawiony błędów. Świetnie opracowanie merytoryczne, bardzo dobra wizualna strona programu oraz niewygórowana cena to tylko kilka z wielu zalet Tell me More Kids. W chwili obecnej jest to, w moim odczuciu, najlepsza pozycja do nauki języka angielskiego dla dzieci, jaka znajduje się na rynku polskim. Gorąco polecam.

INFO

Producent: Auralog ■ **Dystrybutor:** Techland tel. (062) 7372747 ■ **Wymagania:** 165 MHz, Win 9x, 32 MB RAM, CD ROM 6x, karta muzyczna
Internet: www.techland.com.pl

Licealista Matematyka

Andrzej Sawicki

Firma Edgar Multimedia postanowiła przyjść z pomocą licealistom, którzy przygotowują się do matury, egzaminów wstępnych na studia czy po prostu z rozmaitych powodów chcą sobie przypomnieć materiał szkoły średniej. W ofercie firmy jest również program MATEMATYKA. Rzecz o tyle cenna, że dotyczy tzw. Nowej Matury.

Aplikacja jest tak skonstruowana, że w zasadzie zastępuje wiek szóść podręczników (choć z pewnością nie zastąpi nauczyciela ani procesu nauki). Znajdziemy tu działy takie, jak Nauka Sprawdzian, Artykuły Matury, Syllabus i Vademecum. Omówmy je po kolei.

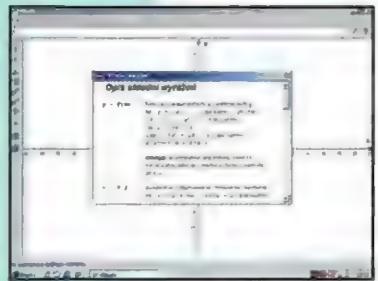
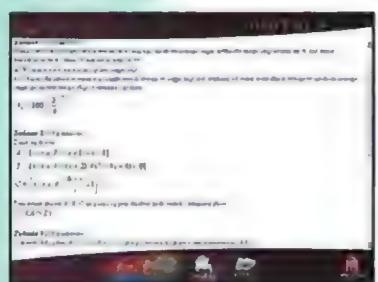
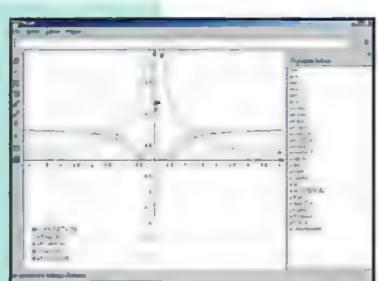
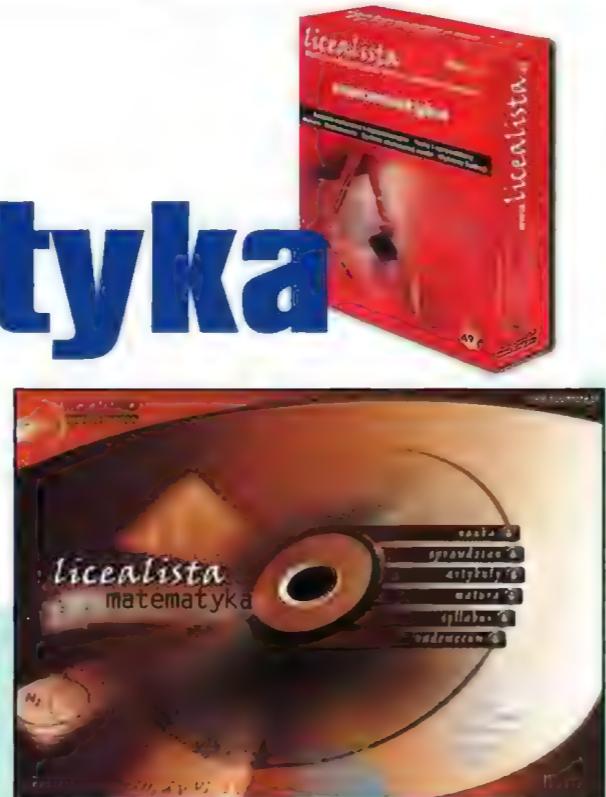
Nauka: obejmuje zadania (750 pytań testowych z podpowiedziami), jest „est na końcu” do każdego pytania otrzymujemy cztery odpowiedzi, a dwóch zadaniem jest wskazaną właściwą. Za resztę testów obowiązuje liczby rzeczywiste, funkcje, równania i nierówności, ciągi liczbowe, elementy teorii prawdopodobieństwa i geo trygonii. W odrożeniu od prawdziwych testów organizowanych przez niektórych nauczycieli, mamy nieograniczony czas i możemy wybrać odpowiedzi, dokonawszy przednio o błędzie. Te jednak musimy robić na kartce, z booku - nie ma możliwości skorzystania z kalkulatora wbudowanego przecież w komputer.

Sprawdzian: można się sprawdzić na trzech poziomach. Podobnie jak poprzednio, musimy wybrać z czterech odpowiedzi tyleże pytania dotyczą rozmaitych działów matematyki. Sprawdzian może być mały (5 pytań), średni lub duży (20 pytań). W zasadzie nie widać różnicy pomiędzy Sprawdzianem i Nauką. Co prawda, kolejność jest właściwa - najpierw musimy się czegoś nauczyć, aby potem sprawdzić, czy to umiemy.

Artykuły: dość luźny zbiór artykułów dotyczących techniki uczenia się i gospodarowania czasem (o znaczeniu na naukę (nie samą naukę człowieka), a nawet know-how zdawaną na konkretną uczelnię (SCH)). Ten dział jest akurat - moim zdaniem - japońskim pustostaniem. Autorzy i tytuły dają niezwykle cenne porady typu: „jak się słupisz na lekcji pojedzie ci lepiej” albo „na egzaminie zabierz długopis lub przynajmniej ołówek” i „koniecznie weź ze sobą zeszytek”, jest to również odkrywcze jak stw. e. dzenie, że jeśli na swą głowę Prota jest pogoda a bo słońca to na swiętego Hieronima deszczek jest also go ni ma. Można to sobie dorwać - kon. jaki jest, każdy widzi” (B. Chmielowski, „Nowe Ateny”), pierwsza po skaencyk opiec. a. Przeczytaj sobie, braciszku. „Spisówka na Alcybladę” p. i. Nizurkiego, ta n się dowieś znaczenia więcej o tym, jak zdawać egzaminy i jak się „nat mieć”, niczego się nie ucząc,

Matura: 8 zestawów zadań maturalnych z rozmaitych typów szkół z sesji wiosennej 2000/2001. Zestawy niektóre nie zawierają praw dławowych od powieci. Naukę językowej musisz się potrażać sam - z niewiadomym wynikiem. Dział kiepsko opracowany - w katalogach można znaleźć zbiory zadań maturalnych z rozwiązaniami.

Sylabus: zawiera wiele informacji dotyczących Nowej Matury: postawy prawne, zakres wymaganego materiału, sposób przeprowadzania egzaminu, a wszystko to jest bardzo rzetelne i przedstawione. Można się co prawda spierać z tym, czy Nową Maturę trzeba wprowadzać już w roku 2002 (chociaż słuchy, że jeszcze nie jest to takie pewne), ale przyszłorocznym maturzystom z pewnością zdecyduje się powiedzieć „jak będą



goen”. Z odpowiedzią na pytanie po co się to robi, jest znacznie gorzej. Osobiście uważam, że umiejętność prowadzenia są rozmów jest całkiem bardziej przydatna niż znajomość sposobu rozwiązywania równań ogólnym i wykładniczych - czy ktoś widział w naturze (poza szkolną tablicą) żywe równanie logarytmiczno-wykładnicze? Jesli tak, napiszcie mi proszę, ciębie nie lubię się mylić. Zauważam, że nie jestem wrogiem matematyki ani matematycznym antytematem, przeciwko ewentualnemu obowiązującemu na wyższej uczelni technicznej dwuletni kurs matematyki na ocenę bardzo dobrą (celujących wtedy nie było). Zawsze jednak traktowałem to jako zabawę, tak naprawdę w praktyce inżynierskiej matematyka przyda się w dość ograniczonym zakresie. Zresztą powszechnie rozwiązywane zadanie optymalizacji wokółowego paska (nakrycia małej objętości, pojedynczej, ego komorki przy niskiej powierzchni) nie znając zupełnie matematyki. A już za chwilę tego boga nie umiem zrozumieć... I kto iż to zdać?

I na koniec Vademecum czyli przewodnik (w języku Cezara znaczy to dosłownie „wojdź ze mną” - vade me cum). Jest to zwiędły poradnik zawierający definicje, przykłady i wzory twierdzenia i tak dalej. Bardzo poęczna rzecz podczas nauki, Jakoś w dziale zawierającym w zasadzie cały materiał potrzebny licealiscie do zdania matury. Czyby też jeszcze do progu na dodało do tą istotną danych z kompa do mózgu, rzeczą byłąby wprost bezczesna, tak niestety nie jest - wszysko trzeba „wkrucić” samemu i nic na to nie poradzisz, oratanka.

Drużączę część programu stanowi wybór wykresów rozmaitych funkcji nazwanych przez twórców „Virtual Math 2D”. Zobaczyliśmy już wiele wykresów na różnych funkcjach, które można obejrzeć w rożnych skalach. Co więcej, można je wykorzystać do przybliżonego rozwiązywania równań (znajdując np. miejsca zerowe wielomianów czy innych równań budowanych samodzielnie). Możemy, jak rozumiem, zapisać dowolne równanie i pojawiający się jego wykres, znaleźć rozwiązaniami - to znaczy wielkość argumentu odpowiadającego odpowiednim wartościom funkcji. Od razu powiniem, że nie za bardzo podoba mi się sposób rozwiązywania cząstek funkcji ($y = 3x^2 + 2$) to, na przykład, „ygryek równa się trzy X kwadrat”, ale i takim zec, czy sami wymysiliśmy lepszy. Ciekawostką jest, że ta część programu jest rezydentem, co znaczy zostaje w koncie i możesz jej używać pracując np. z edytorem tekstu (co też właśnie się czyni).

W sumie za stosunkowo niewysoką cenę (49 zł) otrzymujemy dosyć obszerny poradnik, który w dodatku daje możliwość sprawdzenia wiedzy. Można by zarytać, czem i czego Virtual Math 2D dotyczy tylko częściowo - na ekranie komputera można znakomicie pokazywać trójwymiarowe bryły ich przekroje i rozmaite i wszysko obracać tak dać. Ale może za wiele wymagam od twórców programu?

INFO

Producenci: Edgar Multimedia i Dystrybutor: Edgar Multimedia. Wymagania: P133, Win 95/98 ME, NT 2000 PL, 16 MB RAM, CD ROM x 8, SVGA

Internet: www.edgard.com.pl

Matura coraz bliżej...

Nagrywarki DVD

DVD



Czeka nas kolejna
„nagrywarkowa” rewolucja

Ilu w was posiada w swoim blaszaku nagrywarkę CD-RW? Jeszcze rok temu może co dziesiąty odpowiedziałby twierdząco. Dzisiaj, gdy urządzenia tego typu są niewiele droższe od zwykłych czytników, procent posiadaczy napędów CD-RW jest bardzo wysoki. Jednak wygląda na to, że już za kilka, kilkanaście miesięcy czeka nas kolejna rewolucja.

Łukasz Nowak

N a czym ta rewolucja ma polegać? Ano, jak to zwykle bywa, na wprowadzeniu nowej technologii, nowych produktów w nowych cenach. Mowa bowiem o możliwości nagrywania płyt DVD. Jak do tej pory, w branży komputerowej, ten format przechowywania danych nie sprawdza się najlepiej. Powód - paradoksalnie to brzmi - za duża pojemność. Płyty DVD w podstawowej wersji mogą bowiem przechowywać do 4,7 GB danych. A producenci gier i programów nie są po prostu w stanie wytworzyć takiej ilości informacji w sensownym czasie. Wszak napisanie gierki z powodzeniem miesiączącej się na jednej płycie i posiadającej wszelkie możliwe wdrożyski (np. Deus Ex czy Max Payne) zajmuje często kilka lat. Jeżeli chciałibyśmy otrzymać 4,7 GB poziomów muzyki czy tekstur, musiałibyśmy czekać na premiery całego dziesięciolecia.

Mimo to, powoli, po cichu, dokonuje się wymiana samych napędów CD na w pełni zgodne z nimi DVD. Nie są one sporo droższe, a zawsze jest to spory dodatek do funkcjonalności sprzętu. Wszak regularnie pojawiają się edycje czasopism z płytami DVD (na przykład CD-Action :)), a od czasu do czasu trafi się też jakąś perełkę wśród gier jak choćby specjalne wydanie kultowego Baldur's Gate. A do tego wszystkiego dochodzą filmy, na rynek których format DVD wdarł się istnym przebojem, niemal

Prędkości nagrywania

Rozwój nagrywarek CD-RW przynosi ze sobą znaczący wzrost prędkości nagrywania. Pierwsze urządzenia tego typu potrafiły wypalać płytki CD-R zaledwie podwójną prędkością. Obecnie wartość ta wzrosła nawet do 20x. Czy w przypadku DVD będzie podobnie?

Prędkości transferu w przypadku DVD są mierzone nieco inaczej niż w przypadku CD, i tak: DVD 1x jest równe CD 8x, a DVD 2x - CD 16x. Obecnie dostępne nagrywarki DVD potrafią zapisywać płytki z rozmaitymi prędkościami. Pioneer DVR-A03 dla krążków DVD-R osiąga stałą prędkość 2x, natomiast dla DVD-RW tylko 1x. Natomiast HP DVD100i zapisuje krążki DVD+RW z szybkością 2,4x.

Wartości te, licząc w MB/s, są więc zbliżone do najszybszych rozwiązań CD-RW. Należy jednak pamiętać, że na płytach DVD mieści się kilka GB danych. Dlatego zapisanie całego krążka może zająć nawet godzinę. Nie jest to mało. Wydaje się więc, że producenci będą się starali nadal rozwijać technologię napędów i nośników, aby udało się znacznie skrócić

całkowicie wypierając sprzedaż oryginalnie nagrań na kasetach VHS.

Do rzeczy

„No i co z tego?”, ktoś może zapytać. Ano ten nieco przydługie wywólc na temat sytuacji standardu DVD na rynku nie był kompletnie bezcelowy. Mała popularność (poza filmami) płyt DVD i stale powiększające się grono posiadaczy czytników DVD-ROM mogą stać się powodem sporej popularności pojawiających się właśnie na rynku nagrywarek DVD. Sprawdzenie swoje suflady - nie zalegają tam przypadkiem sterety płyt CD-R, wypełnionych po brzegi emperijkami czy jeszcze „gorszymi” rzecząmi pościąganymi z Sici? Ille macte krążków z różnymi programami shareware, saveami do gier czy najróżniejszymi innymi danymi? Czy nie przyjemnie byłoby podzielić się płytą przez siedem? Szybsze przeszukiwanie, mniej zajętego miejsca, mniejszy ciężar w ple-

casie potrzebny na zapisanie danych. Należy przy tym pamiętać, że nawet przy obecnych osiągach pełna bariera może się okazać wydajność twardych dysków. Muszą one bowiem zapewniać spory zapas szybkości, aby móc dostarczać ciągły strumień danych do nagrywarki.



Najszerszą obecnie nagrywarkę zapisanie całego krążka zajmie ponad pół godziny. Rozwój technologii powinien ten czas znacznie skrócić.

Standard DVD-RW jest bardzo obiecujący, jednak jeżeli nie uzyska szerszego poparcia przemysłu, może nie wytrzymać wojny cenowej z konkurencją.

Szybciej niż myślisz...



Urządzenia DVD-RAM mają przed sobą niepewną przyszłość. Prawdopodobnie dokonają niedługo swojego żywota wyparte przez nagrywarki DVD-RW lub DVD+RW.

dla tego, mimo że nagrywarki są już na rynku od ponad roku, a na dodatek nie kosztują kosmicznie dużo (ok. 2000 zł), nie zyskały praktycznie żadnego uznania.

Co prawda obecnie wprowadza się standard DVD-RAM V2.0, dzięki któremu można kupić zarówno nośniki bez tych koszmarnych pudełek, jak i czytniki DVD-ROM potrafiące czytać płytki DVD-RAM (np. Hitachi GD-8000), jednak na rynku, wśród dystrybutorów i sprzedawców, technologia DVD-RAM otrzymała już etykietkę niszowej i raczej na eły się spodziewać jej naturalnej śmierci. Dokładają się do tego również astronomiczne ceny nośników. Płyta o pojemności 4,7 GB kosztuje grubo ponad 100 zł, co w porównaniu do krążków CD-RW za 5 zł wygląda bardzo źle.

Tak więc DVD-RAM ma raczej małe szanse na sukces. Produkty wypuszczono na rynek za wcześnie, technologia

cału niesionym do kumpla - to chyba dostateczne powody, żeby zainteresować się technologią nagrywania DVD.

A próby wprowadzenia nagrywarek DVD na rynek są, raczej z marnym skutkiem, podejmowane od dobrych kilku lat. W połączeniu z liczbą mnoga rzecznika "technologia" brzmi to złowrogo i raczej pesymistyczne i nastraja użytkownika do wydania kilku tysięcy złotych na sprzęt, który za kilka miesięcy może okazać się kompletne nieprzydatny. Na szczęście wygląda na to, że wrzesień tego roku przejdzie do historii jako data początku nowej rewolucji "nagrywarkowej". A to za sprawą wprowadzenia do sprzedaży dwóch nowych urządzeń przez firmy HP i Pioneer. Żeby było śmieszniej, oba produkty dotyczą na dosyć odmiennych zasadach, ale wygląda na to, że nie stoi na przeszódzie ich wspólnej egzystencji. Prawda - byłby to chyba pierwszy tego typu przypadek w historii pekerja, ale wiele wskazuje na to, że właśnie tak się może stać. Zatem po kolej.

DVD-RAM

Tak właśnie nazywał się pierwszy standard zapisu. Jednak z DVD ma on wspólną chybę tylko dużą pojemność. Poza tym parametrem właściwie nic nie pasuje do DVD. Przed wszystkim płytki są produkowane w specjalnych kasetaach wyglądających bardzo podobnie do caddy (specjalny pojaznik na nośnik), używany w pierwszych modelach nagrywarek CD-R). Nie trzeba dodawać, że trudno coś takiego włożyć do zwykłego odtwarzacza DVD-ROM. A nawet gdyby się dało, to i tak większość z nich nie potrafiłaby przeczytać takiej płytki, gdyż jest ona zapisywana w całkowicie odmiennej technologii. Nazywana się ona PD (Phasewriter Dual) i swego czasu mignęła pod postacią urządzeń obsługujących pojemność 650 MB. Ma ona kilka zalet. Ważne jest na przykład to, że płytka PD widać jak normalną dyskietkę. Można bez żadnych driverów czy zapisu pakietowego zapisywać i kasować pliki za pomocą Eksploratora. Po usunięciu danych miejsca na PD jest natychmiast zwalniane. Jednak podstawowym minusem jest to, że płytki DVD-RAM nie da się przeczytać w praktycznie żadnym odtwarzaczem stacjonarnym i w bardziej wie u DVD-ROM-ach. I właśnie

Dane na nośniku DVD + RW są poukładane w sposób zbliżony do twardego dysku. Oznacza to, że można je zapisywać w dowolnej kolejności, w jakimkolwiek miejscu na płytcie.

Zamiast VHS?

Płyty DVD idealnie sprawdzają się przy dystrybucji filmów. Niestety do tej pory nie było możliwe ich wykorzystanie np. do nagrywania programów z telewizji. Kasety VHS nadal są więcej bardziej popularne. Jednak już niedługo może się to zmienić. Firma Pioneer wyprodukowała bowiem... magneto-wid DVD-RW. Podłącza się go do telewizora przez złącze Euro albo zwykłym kablem cinch. Obsługa sprawdza się z waszej kolekcji VHS, gdyż już jutro możecie się obudzić w świecie, w którym nikt nie będzie wiedział, co to jest taśma.



była jeszcze niedopracowana i nie zadbanio o odpowiednie wsparcie przemysłu, mediów i dystrybutorów. Dlatego o kupnie napędu DVD-RAM należy raczej zapomnieć albo mieć bardzo silną wiarę w cuda.

DVD-RW

Drugą technologią zapisu krążków DVD jest DVD-RW (bardzo ważny jest znak minusa pomiędzy DVD a RW - a dlaczego? za chwilę). Z grubsza rzecz biorąc, jest to dokładnie to samo co CD-RW, tyle że znacznie zwiększone gęstość ścieżek, dzięki czemu na jednym krążku mieści się 4,7 GB danych. Dzieciectwo CD-RW ma swoje dobre i złe strony. Na pewno olbrzymią zaletą jest fakt całkowitej zgodności obu standardów. W nagrywarkach DVD-RW można bez żadnych problemów zapisywać krążki CD-R i CD-RW. Co więcej, praktycznie wszystkie nowe czytniki DVD-ROM (choć najstarsze modele - o szybkości do 4x - mogą mieć problemy) i większość stacjonarnych przeczyta płytka DVD-R i DVD-RW. Niedaleko, prawda?

Jednak CD-RW zostało w spadku także wady. Buffer underrun - brzmi znajomo? Brzmi... No cóż, również przy nagrywaniu płytka DVD-R można taki komunikat zobaczyć. Wprawdzie zapewne szybko pojawia się poprawki zapobiegające temu zjawisku (jak znane już Burn Proof czy Just Link), jednak nadal będzie to tylko nadbudówka dla złego zaprojektowanego systemu.

Ciekawe, chyba jedyną firmą promującą standard DVD-RW jest Pioneer. Nie jest to najlepszy znak. Pojedyncze przedsiębiorstwo nie jest w stanie wygospowiadającą dostateczną ilością pieniędzy na popularyzację takiego nowego standardu. Nie wróży to spadku cen urządzeń i nośników. Płytki DVD-R i DVD-RW oferują już dzisiaj wszystkie poważne firmy z branży mediów komputerowych (np. Verbatim czy TDK), co daje poważne nadzieję na rozwój tego formatu. Mimo wszystko raczej należałoby się wstrzymać.

Wojna standardów

DVD-RAM

Pojemność na stronę: 1,46 GB; 2,6 GB; 4,7 GB
Dwustronne: TAK
Zgodne z DVD-ROM: tylko wersja 2.0, nowsze napędy
Swobodny dostęp: TAK
Zapis CD-RW: NIE
Buffer underrun: NIE

Rekomendacje:
Raczej niktka nadzieję na prze-
trwanie.

DVD-RW

Pojemność na stronę: 3,95 GB; 4,7 GB
Dwustronne: NIE
Zgodne z DVD-ROM: TAK, nowsze napędy
Swobodny dostęp: NIE
Zapis CD-RW: TAK
Buffer underrun: TAK

Rekomendacje: Ciekawe, ale bez wsparcie branży. Czekaj.

DVD+RW

Pojemność na stronę: 4,7 GB
Dwustronne: TAK
Zgodne z DVD-ROM: TAK
Swobodny dostęp: TAK
Zapis CD-RW: TAK
Buffer underrun: NIE

Rekomendacje:
Najlepsza konstrukcja. Największe szanse na sukces.

DVD-RAM



mac kilka miesięcy z zakupem i zobaczyć, czy pojawią się nagrywarki DVD-RW innych producentów i czy uda się dzięki temu obniżyć ich ceny. Standard jest bardzo obiecujący, jednak jeżeli nie uzyska szerokiego poparcia ze strony producentów, może nie wytrzymać wojny cenowej z konkurencją (która, mniej nadziej, niedługo nastąpi :-)).

Napęd Pioneer DVR-A03 opisywaliśmy w numerze październikowym. Kosztuje on obecnie około 3000 złotych, a płytka DVD-R 4,7 GB można dostać (choć trzeba się ich trochę naszukać) już za 40 zł. Te kwoty brzmią bardzo zachęcająco. Przypomnij tylko, że jeszcze trzy lata temu nagrywarka CD-R kosztowała... około 3000 zł, a płytka 40 zł. I co? Nadal nie wiecie, że to może się udać?

DVD+RW

Ha! Minus w nazwie technologii był jednak bardzo istotny. Mimo tylko jednoznakowej zmiany DVD+RW jest całkowicie odmiennym standardem niż DVD-RW.

Wspiera go duże konsorcjum



DVD-RW jest już bardzo rozsądną technologią. Jednak praktycznie jedyną firmą promującą ten standard jest Pioneer. Na dłuższą metę może się to okazać zbyt małym poparciem, aby rywalizować z potężnym DVD+RW Alliance.

Można na 95% powiedzieć, że nagrywarki DVD wejdą do powszechnego użytku i wypiąt urządzenia CD-RW. Natomiast na 75% ogólnie obowiązującym standardem stanie się DVD+RW.

Uporządkowano system plików, zmianom uległ także sposób zapisywania informacji potrzebnych do korekcji błędów, a błędy wyczerpania bufora przy nagrywaniu z definicji się nie zdarzają. Jak to wszystko możliwe? A co ze zgodnością z dotychczasowym sprzętem? Otoż trzeba tutaj wyjaśnić kilka technicznych szczegółów. Cała trudność zapisu danych na krążkach DVD pojawiła się w trakcie samego procesu nagrywania. Kiedy płytka jest już nagraana i trzeba ją tylko odczytać, większość problemów znika. Dlatego potężne zmiany, niezbędne do użycia nowego standardu, dotyczą wyłącznie sprzętu zapisującego. Zwykłe odtwarzacze nie wymagają praktycznie żadnych modyfikacji. Dane na nośniku DVD+RW są poukładane w sposób zbliżony do twardego dysku. Oznacza to, że można je zapisywać w dowolnej kolejności, w jakimkolwiek miejscu na płytce (w CD-RW muszą być dostarczane ciągły strumień od początku do końca). Co więcej, nagrywarka może podzielić plik na kilka fragmentów i "puścić" je tam, gdzie będzie miejsce. Dla systemu operacyjnego taki zbiór nadal będzie widoczny jako jeden. Dokładnie w ten sam sposób dane są zapisywane na dyskach, dyskietkach czy ZIP-ach. Dodatkowo wprowadzono bardzo zaawansowane algorytmy korekcji danych, które umożliwiają poprawny odczyt nawet w przypadku mocnego porysowania płytki.

Wszystko te informacje zajmują jednak sporo dodatkowego miejsca. Datego nagrywarki niejako "oble-



HP właśnie wprowadza do oferty swoją pierwszą nagrywarkę DVD+RW. Oferując pełną kompatybilność z CD-RW, dobrze dopracowaną konstrukcję i olbrzymie wsparcie ze strony przemysłu może się ona okazać wielkim rynkowym hitem.

waja" prawdziwe dane dodatkowymi blokami. W tym celu nagrywarki DVD+RW posiadają znacznie precyzyjniejszy laser niż zwykłe DVD, dla których wszystkie zmiany są całkowicie niewidoczne. Właśnie dlatego płytki nagrane w nowej technologii mają być odczytywane przez dokładnie wszystkie, nawet najstarsze czytniki komputerowe i stacjonarne. Dodatkowym atutem zastosowania takiego lasera jest możliwość bezproblemowego nagrywania krążków CD-R i CD-RW z odpowiednio dwunasto- i dziesięciokrotną prędkością. Nic zatem nie stoi na przeszkodzie, aby urządzenia zapisujące DVD+RW bardzo szybko wyparty z rynku mocniejsze nagrywarki CD-RW.

W czasie pisania tego artykułu do Polski właśnie płynął pierwszy transport z nagrywarkami HP DVD-writer 100i. Mają one być dostępne w sklepach za 3200 zł, a cena nośnika nie powinna przekroczyć kilkunastu dolarów (około 60 złotych). Biorąc pod uwagę to, że jest to pierwsze urządzenie obsługujące nową technologię, kwoty te naprawdę nie są bardzo wygórowane. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze (a wszelkie znaki na ziemi i niebie mówią, że tak się stanie), już za rok tego typu nagrywarka powinna kosztować około 1000 zł, a nośniki raczej nie będą droższe niż 20 - 30 zł.

Wspomniane urządzenie firmy HP powinno być lada moment dostępné dla prasy, więc jest bardzo duża szansa, że już w następnym numerze CD-Action przezczytacie dokładny opis tej bardzo ciekawie zapowiadającej się nagrywarki.

Technologia DVD+RW wydaje się zdecydowanie najbardziej obiecująca ze wszystkich tutaj przedstawionych. Olbrzymie poparcie przemysłu, nowa, przemyślana specyfikacja formatu i bardzo rozsądną polityka cenowa powinny sprawić, że właśnie DVD+RW stanie się ogólnie uznanim standardem.

Internet

DVD+RW Alliance
<http://www.dvd+rw.com/>

HP
<http://www.hpcdwriter.com/>

Hitachi
<http://www.hitachi.com/storage/>

Toshiba
<http://www.toshiba.com/taecdpd/>

Verbatim
<http://www.verbatim.com/>

TDK
<http://www.tdk.com/multimedia/dvd.html>

Kupić, nie kupić...?

Na to pytanie odpowiedź jest jak zwykle skomplikowana. Można na 95% powiedzieć, że nagrywarki DVD wejdą do powszechnego użytku i wyprą urządzenie CD-RW. Natomiast na 75% ogólnie obowiązującym standardem stanie się DVD+RW. To mocne stwierdzenia, owszem, jednak sytuacja dzisiaj do złudzenia przypomina tę sprzed trzech lat. Wtedy nagrywarki CD-RW miały już za sobą cięszą historię, ceny urządzeń i nośników były praktycznie identyczne jak w przypadku DVD obecnie, a wszyscy równie ostrożnie podchodziли do nagrywania CD, jak dzisiaj do DVD. Dodatkowo czytnik CD-ROM, mimo że bardzo popularny, nadal nie

stanowił podstawowego wyposażenia wszystkich komputerów.

Jeśli chodzi o konkretne rekomendacje, to jeśli wciąż wokół siebie setki tysiące płyt CD-R, nie za bardzo możesz się już połapać, co gdzie nagrałeś, a na cokolwiek wydanie 3000 zł nie przeraża cię za nadto, to bez większych obaw możesz sobie sprawić nagrywarkę DVD+RW. Kiedy ten tekst zostanie wydrukowany, na rynku będą zapewne dostępne pierwsze urządzenia tego typu. Jeżeli natomiast lubisz ryzyko i musisz natychmiast zapisać kilka płyt DVD, już dzisiaj możesz kupić urządzenie Pioneer DVR-A03 (DVD-RW). Z czystym sumieniem można je polecić, z zastrzeżeniem jednak, że za rok czy dwa płytki do niego mogą być również drogie co dzisiaj albo w ogóle nie będzie można ich dostać. DVD-RAM? Raczej nie polecane. Ma bardzo małe szanse na przetrwanie przyszłego roku. Choć wersja 2.0 (bez caddy, czytane przez DVD-ROM) może jeszcze namieszać.

A skoro już o wypieraniu technologii mowa, to warto wspomnieć, że wcale nie musi się okazać, że któryś ze standardów zdominiuje rynek, a pozostałe znikną. Równie dobrze wszystkie trzy formaty mogą funkcjonować równolegle. Skoro różnice pomiędzy nimi wiciocne są jedynie przy nagrywaniu, a później płytki zachowują się niemal identycznie, to nie ma technicznych przeciwwskazań, aby nie używać którejś technologii. Jednak historia uczy, że ekonomia, wojna cenowa i zróżnicowane poparcie w branży może skończyć się przetrwaniem tylko jednego standardu. Wówczas mogą pojawić się poważne problemy z dostępem do nieprodukowanych rodzajów nośników, czyniąc stare nagrywarki prawie całkiem nieprzydatnymi.

Czas pokaże, jak sytuacja się rozwinie. Jednak wydaje się, że można stawić na uzyskanie popularności przez standard DVD+RW. Jeszcze przez kilka, może kilkanaście miesięcy tego typu urządzenia będą nieco za drogie dla przeciętnego domowego odbiorcy, jednak bez problemów będzie na nie stać firmy i zamożniejszą grupę użytkowników. Później - nie dalej niż za dwa lata - technologie zapisu płyt DVD staną się równie popularne co dzisiaj CD-RW. Można być tego niemal pewnym.

eba

Nagrywanie filmów

CD-RW stało się istnym cierniem w oku przemysłu programistycznego i muzycznego. Kopiowanie płyt z programami i dźwiękiem drastycznie zmniejsza rynek wielkich korporacji, które zupełnie nie mogą sobie z tym problemem poradzić. Kiedy pojawiły się filmy na DVD, mówiono, że są bezpieczne, gdyż nie da się w domu skopiować kilku gigabajtów danych. A nawet gdyby, to taka operacja kosztowałaby wielokrotnie więcej niż zakup nowej, nośnej płyty. Wizja masowego dostępu do urządzeń zgodnych do zapisu na 4,7 GB danych na krążku w cenie kilkunastu dolarów musi też spodziewać się oczu całego Hollywood. Czy słusznie? Wciąż trudno powiedzieć.

W oficjalnych materiałach z firmy HP znajduje się informacja, że kopowanie filmów z płyt DVD będzie na licy sprzedaje niemożliwe.

Sprawę ma załatwiać sprzętowy zakaz zapisu kodu CSS, jest nim zabezpieczona cała płyta i w teori może odczytać ją tylko jedynie czytnik. Jednak chybże wszyscy słyszą o rekamku przez FBI studen-

ka, który napisał matkę program o nazwie... DeCSS. Jak nietrudno się domyślić, słyszą ono do odkrywania dowolnej płyty z filmem i kopiowania danych na dysk. A przecież nie można zatrzeć sprzętowej blokady na kopowanie niezaznaczonych danych, bo niby jak nagrywarka ma rozpoznać, że to skutkuje film, i że cały proceder odbywa się w sprzeczności z prawem? A zbyt złożony standard DVD przewiduje szyfrowanie wyłącznie jako opcję. Dlatego wszystkie odtwarzacze, komputerowe czy stacjonarne, muszą obowiązkowo potrafić odczytać niezaznaczoną płytę. No i kóżko się zamknie. Bierzemy oryginalny film, zlecamy go na dysk, zapinamy jako zwykłe dane na DVD+RW i mamy gotową, w pełni funkcjonującą kopię.

Chcesz skopiować film na DVD?

Teoretycznie się nie da - zabezpieczenia nie pozwalają. Jednak przy odrobieniu inwencji nie stanowią one żadnej bariery. Branża filmowa i programistyczna mogą ponieść potężne straty wynikające z upowszechnienia nagrywarek DVD.



Szybciej niż myślisz...

NIE UCIEKNIESZ



sprzed telewizora w listopadzie

BĄDŹ Z NAMI! W LISTOPADZIE OSŁUŻĄCY SERIA ANIMACJI
KRÓNIKA WOJNY NA LOGOSS
DARZI SPORTY EKSTREMALNE

H
HYPER

WEJDŹ W KWIETNIOWEJ EDYCJI DO NIPUTEROWEJ
ZOBACZ, CO SIĘ DZIEJE W INTERNETOWEJ
ODCISK NAJNOWSZEJ GIER SWIĘTEK I HARDWARE
ROZDZIAŁY NA SYBERPRZESTRZENI

HYPER ODKRYWA JEGO ZASZCZĘŚCIĘ
W DOBRYCH BIEGACH KABLOWYCH
PIĄTEK NA PLATFORMIE CYFRA+

ZAPŁATY 122 54 53 99 99

Nowości sprzętowe

LG Electronics Polska bierze udział w otwarciu jednej z 25 superpracowni komputerowych, którą stworzono w ramach projektu "Internet w Szkolach", realizowanego pod patronatem Prezydenta RP - Aleksandra Kwaśniewskiego. LC Electronics jest jednym z 8 sponsorów zaproszonych do współpracy obok takich firm, jak Intel, Microsoft czy Seagate. Projekt "Internet w Szkolach" ma na celu utworzenie 25 wycieczek wyspecjalizowanych laboratoriów komputerowych wyposażonych w nowoczesny sprzęt komputerowy, który umożliwi uczniom z małych ośrodków w całym kraju dostęp do Internetu oraz realizowanie własnych pomysłów. Laboratorium pozwoli ponad 1.000 uczniom i studentów korzystać z zasobów świata sieci informacyjnej, nawiązać nowe kontakty, a także przygotować się do życia w społeczeństwie informacyjnym. Otwarcie laboratorium komputerowego przy Gimnazjum Gminnym w Sobótce zbiegło się z oficjalną inauguracją roku szkolnego w Polsce, której dokonał Prezydent RP - Aleksander Kwaśniewski. Laboratoria wyposażone są w dwie węzły sieci roboczych i serwer, a całość połączono w sieć lokalną z dostępem do Internetu. W ramach projektu LG Electronics Polska dostarczyła 15-calowe monitory LG StudioWorks 560N. www.ge.pl

Materiał wybuchowy to nie jest, ale jest to... C3



VIA Technologies Inc., wiodący producent chipsetów, mikroprocesorów, multimedialnych chipów i rozwiązań komunikacyjnych w dniu dzisiejszym zaprezentował podczas odbywającego się w Beijing VIA Technology Forum nowy procesor VIA C3(tm) 866 MHz. Najnowsza wersja procesora VIA C3(tm) oparta jest na rdzeniu wcześniejszej nazywanym EZRA, który zadebiutował z częstotliwością 800MHz i był pierwszym na świecie, który wykonano w technologii 0,13 m/krona. Procesor VIA C3(tm) zaprojektowany w sposób zapewniający wydajność oraz bardzo niskie zużycie energii, dzięki czemu podczas pracy wydaje małą ilość ciepła (przy wykorzystaniu technologii Cool Processing). Cechy te w połączeniu z dobrą wydajnością w aplikacjach biznesowych, pełną kompatybilnością ze standardem Socket 370 i dość wysoką niezawodnością powodują, iż VIA C3(tm) zwiększa swoje udziały w



Dane techniczne: Gravis Destroyer Tilt

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 1,7 m ■ Liczba przycisków: 6
■ Dodatkowe: funkcja Tilt



Dane techniczne: Gravis Eliminator GamePad Pro

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 1,8 m ■ Liczba przycisków: 10
■ Dodatkowe: przycisk Precision

Zniszczenie i eliminacja

Gravis Destroyer Tilt i Eliminator GamePad Pro

■ techNICK

Po raz kolejny firma Gravis pokazuje, że nie zasypia gruszek w popiele i pracuje zawiście nad nowymi konstrukcjami akcesoriów komputerowych, które mogą zainteresować potencjalnych nabywców. Tego typu podejście pozwala graczom na uzyskanie manipulatorów o dobrych parametrach za w miarę niską cenę.

Tym razem w nasze umięcone granie ręce (na klawiaturze) wpadły dwa joypady zaprojektowane przez firmę Gravis, a są to Destroyer Tilt oraz Eliminator GamePad Pro.

Pierwsza konstrukcja, czyli Gravis Destroyer Tilt, z pozu nie wyróżnia się niczym szczególnym. Szary plastik w połączeniu z fioletowym półprzecząstym tworzywem oraz kolorowymi przyciskami stwarzają wrażenie prostej, wręcz dziecięcej konstrukcji. Za tym specyficzny kamuflażem, a tak po prawdziwej to w jego środku, ukrywa się układ elektroniczny umożliwiający sterowanie obiektem na ekranie za pomocą wychylania manipulatora. Kilka innych firm zastosowało podobne rozwiązania w swoich urządzeniach, lecz przyznajmy, że do tej pory niewiele z nich przypadło mi do gustu. Dlatego dość sceptycznie podchodziłem do konstrukcji Gravisa. System Tilt sprawdza się nad wyraz dobrze, co udostępniło dość długą grę w symulacji lotu myślicami - i nie tylko pad się wychylał, ale też ja i mój znajomy balansowaliśmy całym ciałem, co przysporzyło nam sporo zabawy. Funkcję rozpoznawania wychylania można wyłożyć przyciskiem umieszczonym na środku urządzenia, a wtedy cyfrowy D-Pad zamienia się w przefiltrowanego Hat na zwykłym ośmio-kierunkowym padzie. Cztery przyciski umieszczone pod kciukiem przerwą dloni oraz dwa znajdują się w przedniej części (tam, gdzie przyłączony jest przewód) pozwalały na obsługę większości potrzebnych w grach funkcji. Mankamentem tej konstrukcji jest według mnie dość krótki przewód połączeniowy, gdyż przy włączonym rozpoznawaniu wychylania przydałby się większa swoboda ruchu.

Dodatekowe oprogramowanie pozwala na skonfigurowanie klawiszy oraz funkcji manetki w dowolny i wygodny dla użytkownika sposób. Oczywiście można użyć jednej z kilku dostępnych, predefiniowanych przez projektantów opcji, które dopasowano do wybranych pozycji. Wykorzystując stworzone już wcześniej nastawy bez problemu - zmieniając poszczególne opcje - konfigurujemy wszystko tak, by grało się nam jak najwygodniej.

Opisane pady produkowane przez Gravis potwierdzają dbałość tej firmy o klienta. Jeśli zatem ktoś z konstrukcją przypadka zainteresowany do gry, to pozostaje tylko udać się do sklepu i sprawdzić trafność naszych spostrzeżeń na własne skórę i... kupować.

Gravis Destroyer Tilt

Cena: 145 zł* ■ Dostarczyl: AKON Sp. z o.o., ul. Magazynowa 5, 02 652 Warszawa, tel. (0 22) 843 00 60, faks (0 22) 649 84 96

■ ergonomiczny kształt ■ funkcja Tilt

■ niebędzie długi przewód

Internet: www.gravis.com

Gravis Eliminator GamePad Pro

Cena: 99 zł* ■ Dostarczyl: AKON Sp. z o.o., ul. Magazynowa 5, 02-652 Warszawa, tel. (0 22) 843 00 60, faks (0 22) 649 84 96

■ gumowe paski zapobiegające ślizganiu się dloni
■ brak polskiej instrukcji do oprogramowania

Internet: www.gravis.com

* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Testowaliśmy to dla Ciebie



Dane techniczne:

■ Podłączenie: port LSB
■ Długość przewodu: 2 m
■ Liczba przycisków: 6
■ Dodatkowe: przepustka

WingMan Attack 2 jest jedną z najtańszych konstrukcji firmy Logitech, co wcale nie oznacza, że wykonano go bez dbałości o jakość i ergonomię.

Logitech WingMan Attack 2

■ Mike-L

Dżojstiki produkowane przez "markowe" firmy charakteryzują się niezaprzeczalnie wysoką jakością wykonania, która często idzie w parze z dość sporą, jak na kieszeń przeciętnego Kowalskiego, ceną. Czy można to zmienić?

WingMan Attack 2 to propozycja firmy Logitech skierowana do mniej zasobnych użytkowników, którzy pragną bawić się grami za pomocą precyzyjnych kontrolerów, niekoniecznie ruinujących ich budżet. Konstrukcja to jest klasycznym dżojstikiem, przeznaczonym raczej dla praworęcznych graczy. Ergonomicznie zaprojektowana manetka zawiera podstawkę pod nadgarstek, dzięki czemu możliwe jest granie przez kilka godzin bez zbytniego męczenia dloni. Na główce manipulatora umieszczono oprócz będącego już standardem cyngla - także trzy dodatkowe przyciski obsługiwane kciukiem. Aby zmniejszyć koszty produkcji, zrezygnowano z przelotnika HAT (zmienna woltówka w grze lub ustalenie celu w symulatorach lotu), który przydaje się głównie w zaawansowanych symulatorach lotu. Dwa dodatkowe klawisze umieszczone po lewej stronie przedniej części dżojstika, dzięki czemu lewą dlonią można nie tylko przytrzymać manipulator, ale także używać piątego i szóstego przycisku. Kciuk lewej ręki także nie pozostanie bezczynny, gdyż jego zadaniem będzie precyzyjne sterowanie przepustnicą, której nie zabrakło w Logitech WingMan Attack 2. Całość połączona jest z komputerem za pomocą dwuometrowego przewodu, zakończonego wtyczką USB. System operacyjny sam rozpozna podłączone urządzenie, a nam pozostało tylko przyporządkowanie w grze odpowiednich funkcji dla poszczególnych przycisków ... granie.

Jeśli macie sto złotych na dżojstik i zastanawiacie się, na jaki się zdecydować, to polecam Logitech WingMan Attack 2, gdyż na tej konstrukcji się nie zawiedziecie.

Logitech WingMan Attack 2

Cena: 95 zł* ■ Dostarczyl: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01 793 Warszawa, tel. (0 22) 633-11-99, faks (0 22) 693 86-06

■ ergonomiczne i solidne wykonanie ■ długi przewód połączeniowy
■ sterowanie tylko prawą ręką

Internet: www.logitech.com, www.megabajt.com.pl

Niezły joy

Parker Przyjemność pisania



Kup Parkera i wygraj!

Pierwszy w Polsce MiniCooper może być Twój. Czekają jeszcze dźwignie MP3, a 500 pierwszych uczestników konkursu otrzymają wszechstronne bluzy z polaru. O szczegóły pytaj sprzedawców w sklepach z artykułami piśmienniczymi. Nie zwlekaj.

Akcja trwa od 24 sierpnia do 31 października 2001 roku.



Pisząc Parkereim używasz doskonałego artykułu piśmienniczego z klasą zaprojektowanego na miarę nowego wieku. Jednak idea pozostała niezmieniona od lat - piśnięcie nie musi być męczące i nudne. Spróbuj piścia Parkereim, to prawdziwa przyjemność.

Sprawdź, co się za tym kryje:
www.parker-promocja.pl

0 801 66 46 36*

* Koszt połączenia lokalnego

PARKER®

Nowości Sprzętowe

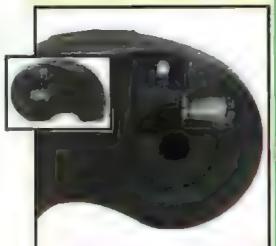
ryku, jest idealnym rozwiązaniem dla szerokiego spektrum desktopów ValuePC, notebooków, serwerów i rozwijającego się rynku nowej generacji cyfrowych urządzeń (Digital PC Appliances).

www.viatech.com

Kamera na smyczy i bez



Creative PC-CAM 300 to kamera internetowa, która można odłączyć od komputera. Bazując na sukcesie poprzednich dwóch generacji kamer, w tym przelomowej kamery WebCam Co. Plus nowa kamera PC-CAM 300 firmy Creative oferuje dodatkową możliwość, zaawansowaną konstrukcję układu optycznego i jeszcze wyższy poziom elastyczności. Konstrukcja PC CAM 300 wykorzystuje cyfrowe możliwości systemu. Oprócz rejestrowania cyfrowych fotografii i filmów - gdy jest podłączona do komputera, oraz cyfrowych fotografii - gdy jest od niego odłączona. Nowa kamera może rejestrować we wbudowanej, 8 MB pamięci 'minifilmu' o długości do 75 sekund lub rejestrować do 30 minut nagrania głosowego. W połączeniu z bogatym zestawem możliwości po odłączeniu od komputera oraz wbudowaną inteligentną lampą błyskową, która umożliwia pracę ręczną lub automatyczną oraz eliminację efektu "czterech oczu", nowa kamera jest dobrym rozwiązaniem na biurko. Po podłączeniu do komputera PC-CAM 300 rejestruje obraz z głębokością 16,7 mil-



lionów kolorów i szybkośćą 15 klatek na sekundę (540 x 480) lub 30 klatek na sekundę (352 x 288). Przy zastosowaniu interpolacji może również rejestrować cyfrowe fotografie o rozdzielcości do 1024 x 768. Po odłączeniu od komputera kamera może zarejestrować do 128 zdjęć w rozdzielcości 640 x 480 lub niemalże 255 zdjęć w rozdzielcości 320 x 240. Firma Creative zwróciła szczególną uwagę na ogólną wygodę użytkowania. Zaowocowało to nową, dwurzędową konstrukcją, która przyciąga wzrok, zaś użycie ka-

lione kojarów i szybkośćą 15 klatek na sekundę (540 x 480) lub 30 klatek na sekundę (352 x 288). Przy zastosowaniu interpolacji może również rejestrować cyfrowe fotografie o rozdzielcości do 1024 x 768. Po odłączeniu od komputera kamera może zarejestrować do 128 zdjęć w rozdzielcości 640 x 480 lub niemalże 255 zdjęć w rozdzielcości 320 x 240. Firma Creative zwróciła szczególną uwagę na ogólną wygodę użytkowania. Zaowocowało to nową, dwurzędową konstrukcją, która przyciąga wzrok, zaś użycie ka-



Dane techniczne myszy

- Technologia: optyczna
- Liczba przycisków: 4
- Zasięg: do 2 m
- Dodatkowe: rolka, połączenie radiowe
- Podłączenie: USB, PS/2
- Zasilanie: 2 baterie AA

www.viatech.com

Logitech Cordless Desktop Optical

■ Maciej Lewczuk

W poprzednim numerze mieliście okazję zapoznać się z naszą opinią na temat konstrukcji firmy Logitech. Tym razem dostarczono nam kolejną wersję kompletu urządzeń służących do wprowadzania danych i sterowania kursorem, czyli klawiatury internetowej i myszy.

Logitech Cordless Desktop Optical jest kontynuacją zestawów opracowywanych przez inżynierów i oferowanych od lat przez najbardziej znane firmy produkujące akcesoria komputerowe. Kolejny zestaw już tradycyjnie pozbawiony jest, jeśli można to tak nazwać, "pęt", czyli przewodów łączących poszczególne elementy z komputerem, w klawiaturze oraz mysz wbudowanego bowiem nadajnika radiowego. Odbiornik wyposażono w dwa przewody: jeden dla klawiatury zakończony wtyczką PS/2 oraz drugi dla myszy z końcówką USB, która poprzez dołączoną przejściówkę można podłączyć do odpowiedniego portu PS/2. Zasięg roboczy, czyli taki, w którym nie następuje przekłamania przesyłanych danych, to maksymalnie dwa metry. Nie jest to nadzwyczajnym wynikiem, zawsze klawiatura zasilana jest czterema bateriami lub akumulatorami AA (standardowe "paluski"), a mysz dwoma. Jeśli chodzi o mysz, to nie można się dziwić, gdyż do odczytywania jej ruchów wykorzystywana jest laserowa dioda, dzięki której można ją używać niemal na dowolnej, gładkiej powierzchni, jednak zabiera to dość sporo energii. Co do zasięgu nadajnika klawiatury, to muszę przyznać, że trochę się zawiodłem.

Jak widać na zdjęciach, całkowita charakterystyka się dość niebanalną stylistyką. Mysz dopasowana jest do standardowej wielkości dłoni, posiada dwa przyciski po obydwu stronach rolki będącej trzecim przyciskiem, a pod kciukiem, w dolnej części szczególnie wyprofilowanej wnęki, znajduje się czwarty. Jest on dość mały i czasem może zdarzyć się, że przypadkowo go wcisniemy. Klawiatura wykonana w większości z tworzywa w kilku odcieniach szarości sprawia wrażenie bardziej ergonomiczne zaprojektowanej. Jest to jak najbardziej pozytywne skojarzenie, gdyż pomyślimy o odpowiedniej wielkości poszczególnych klawiszy, a man tu na myśl szczególnie Spacje, Shift oraz BackSpace i Enter. Co do klawiszy dodatkowych, to zainstalowano je w wyraźnie wydzielonych blokach, z których naj-

Dane techniczne klawiatury

- Połączenie: radiowe ■ Liczba przycisków dodatkowych: 18 ■ Zasięg: do 2 m ■ Dodatkowe: rolka, połączenie radiowe ■ Podłączenie: PS/2 ■ Zasilanie: 4 baterie AA

bardziej widoczny, pośrodku, w górnej części, odpowiada za sterowanie multimediemi, czyli uruchamianie aplikacji takich jak Windows Media Player czy CyberLink PowerDVD (nie ma go w zestawie), i obsługę Startu/Pauzy, przewijania scen, regulacji głośności (pokrętło Jog) oraz wyłączania dźwięku (Mute). Po prawej od tego bloku znajduje się grupa pozwalająca na uruchomienie domyślnej przeglądarki internetowej oraz stron takich jak firmowa strona Logitech, sklepu internetowego, wyszukiwarki oraz domowej strony właściciela, jak i klienta poczty elektronicznej. Po lewej stronie górnej części klawiatury znajduje się przycisk uruchamiający tryb uspiewania komputera oraz klawisze o nazwach: Finance, My Sites, Community i Favorites uruchamiające odpowiednie strony WWW. Co ciekawe, każdy z tych przycisków można odpowiednio oprogramować, czyli wybrać adres strony internetowej, jaki ma zostać przywołany w oknie przeglądarki, lub dowolnej aplikacji wybranej przez użytkownika komputera. Ciekawie po lewej stronie umieszczone są dwa przyciski, jeden z nich uruchamia specjalne menu, w którym określa się funkcję wbudowanej obok... rolki! Tak, producent zamontował rolkę będącą jednocześnie przyciskiem, co pozwoli na przewijanie dowolnego tekstu bez konieczności odwracania się do myszy, przesuwania kolejnych okien aplikacji czy powiększania obrazu lub obsługu innych funkcji. Przyznaję, że na początku wydawało mi się to fanaberią projektantów, lecz nic, co wprowadzają inżynierowie Logitech, nie jest zbytnim gadżetem, i przełączanie okien jest nad wyraz przydatne i wygodne. Mankamentem w konstrukcji klawiatury jest możliwość podwyższenia tytułu obudowy jedynie o niespełna półtora centymetra, a to dla mnie trochę za mało, goźdź do wygodnej pracy potrzebuję odrobinę wyższych podstawek.

Zestaw Logitech Cordless Desktop Optical jest doskonałą konstrukcją, którą można polecić każdemu, kogo stać na luksus wyłożenia odpowiadającej ilości pieniędzy na mysz i klawiaturę.

Logitech Cordless Desktop Optical

Cena: 595 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633-11-99, faks (0 22) 693-86-06
■ brak płaczących się przewodów ■ mnóstwo dużych, odpowiednio rozmieszczonych przycisków
■ niezbyt duże możliwości podwyższenia klawiatury ■ mały zasięg roboczy
Internet: www.logitech.com, www.megabajt.com.pl

* Ceny podane przez dystrybutora w dniu skutku tekstu

KONKURS

Nadchodząca premiera filmu AI to dobra okazja do ogłoszenia ciekawego konkursu. Myślimy, iż ufundowane przez dystrybutora filmu nagrody zachęcają do wzięcia udziału liczne grono czytelników CDA.

Aby wziąć udział w naszej zabawie, należy odpowiedzieć (wyłącznie na kartkach pocztowych) na dwa pytania:

1. Kto jest reżyserem tego filmu?
2. Co po polsku oznacza skrót "A.I."?

Kartki z odpowiedziami i CZYTELNYM PODPISEM POD NIMI z dopiskiem A.I. przesyłacie na adres redakcji do końca tego roku.



A oto, co możecie wygrać

- 10 kaset VHS z filmami s.f.
- 3 zegarki Casio Sport
- 1 konsolę do gier GameBoy
- 5 płyt CD z muzyką do filmu

Uwaga! Oświadczam, że wiem, iż wzięcie udziału w www.konkursie jest jednocześnie wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych przez wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i wykorzystanie ich w celach handlowych oraz marketingowych związanych z ofertami www.wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych. Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Nowości Sprzętowe

mery po odłączeniu od komputera jest intuicyjne i wygodne dzięki eleganckim i ergonomicznym modułom. Podczas pracy po podłączeniu do komputera moduł kamery można ustawić w pionie, by skierować ją do klawisza na użytkownika. Firma Creative skupiła się również na łatwości obsługi systemu. Instalacja kamery i oprogramowania jest prosta i logiczna, a obsługa kamery po odłączeniu od komputera wspomagana jest przez prosty system menu. Cena Creative PC-CAM 300 wynosi 149 USD.

www.creative.pl

Drukarka



Firma Hewlett-Packard przedstawiła wyjątkowo małą drukarkę fotograficzną HP Photosmart 100 przeznaczoną do współpracy z cyfrowym aparatem fotograficznym. Urządzenie opracowane zostało z myślą o użytkownikach, którzy oczekują błyskawicznego wydruku zdjęć. Dzieki obudowie w kolorze srebrnym i małym rozmiarom produktu będzie obowiązkowym wyposażeniem każdego amatora fotografowanego. To łatwe w obsłudze "ustawne" urządzenie drukuje na papierze fotograficznym realistyczne zdjęcia z rozdzielcością 2400 x 1200 dpi. HP Photosmart 100 stanowi położenie najnowszych technik druku atramentowego z eleganckim wzorem czerwem. Drukarka HP Photosmart 100, której wymiary wynoszą zaledwie 22 x 11 cm, a waga 1,3 kg, zapewnia wyjątkową jakość druku i jest dobrą propozycją dla rodzin, które chcą drukować zdjęcia w najbardziej popularnym formacie 10 x 15 cm. Wystarczy naciągnąć jeden przycisk, aby wydrukować zdjęcie albo bezpośrednio z kart pamięci: CompactFlash, SmartMedia czy Memory Stick, albo z komputera, naciągnąć przyciski kon pozwalają na wybór zdjęcia do wydrukowania, ustawienie rozmiarów i określenie liczby egzemplarzy na oruarku bez użucia komputera. Stosując błyszczyką papier fotograficzny HP Photo Paper Premium Plus Glossy o wymiarach 10 x 15 cm, można swobodnie tworzyć zdjęcia, które przechowywane w albumie będą równie trwałe jak tradycyjne fotografie, a w święte dniem, tj. bez ostory, można je pozostać na 3 lata. Dzięki niskiej cenie drukarka HP Photosmart 100 czyni fotografię cyfrową konkurencyjną alternatywą fotografii

Dane techniczne:

- Procesor: Nvidia GeForce2 Pro
- Magistrala: AGP 4x
- Pamięć: 64 MB DDR
- Wyjście wideo: Wyjście S-Video



Karta Gainward GeForce2 Pro/450 jest kolejnym wcieleniem akceleratora, w którym zastosowano szybsze pamięci, dzięki czemu można ją bardziej... podkręcić.

Czterysta pięćdziesiątka

Gainward GeForce2 Pro/450

■ Mike-L

Kilka numerów temu (08/2001) prezentowaliśmy kartę graficzną w identycznym układzie, jaki znajduje się w urządzeniu, które przedstawiamy obecnie. Różnice pomiędzy tymi dwiema konstrukcjami zostały wyszczególnione w poniższym tekście.

GeForce2 Pro/450 jest jedną z ciekawych konstrukcji firmy Gainward, gdyż oprócz szybkiego procesora Nvidia GeForce2 Pro zamontowano w niej także 64 MB pamięci DDR (Double Data Rate) o czasie dostępu wynoszącym cztery i pół nanosekundy. Dołączone sterowniki wraz z aplikacją EXPERTool pozwalają na ustalenie większości parametrów wyświetlonego obrazu. Co ciekawe dzięki temu oprogramowaniu możliwe jest sprawowanie kontroli nad częstotliwością taktowania procesora i pamięci, a producent przewidział predefiniowane ustawienia Default (200/400 MHz) oraz Enhanced (220/450 MHz). Dziesięcioprocentowe zwiększenie szybkości daje wyraźny przyrost prędkości w grach oraz programach testowych. Producent nie umieścił jednak na konsoli pamięci żadnego chłodzenia, a szkoda, gdyż po dłuższej pracy na ustawieniach Enhanced pojawiają się błędy obrazu. Przy zastosowaniu specjalnych, dodatkowo chłodzonych radiatorów można było bez problemu pocieść jeszcze o kilka dniagołów megaherców taktowanie pamięci i grać przez kilka godzin bez obawy o powstanie się błędów.

Karta posiada także wyjście telewizyjne obsługiwane przez układ produkowany przez firmę Chrontel, który zapewnia przyjazną dla obrazu. Dzięki temu można obejrzeć filmy odtwarzane z komputera (DVD, DivX czy MPEG) lub pograć w ulubioną samochodówkę na dużym ekranie. Muszę przyznać, że Colin McRae 2 na 28 całkach zawsze mi się podobał, nawet pomijając niższą rozdzielcość, jaką zapewnia telewizor. Wszystko to jest bez problemu dostępne, gdyż do zestawu dołączono krążki CD zawierające aplikację WinDVD 2000, która odpowiadająca jest za dekodowanie programów na płytach DVD. Filmy odtwarzane są bez problemów, a przy uruchomieniu opcji wspomaganej obsługiwanych sprzętowo przez wszystkie układy GeForce otwarcie staje się jeszcze



co nieco lepsze. Jeśli użytkownik posiada w zestawie kartę muzyczną obsługującą więcej niż tylko stereofoniczne wyjście dźwiękowe, to można się pokusić o stworzenie kina domowego.

Dołączona instrukcja w języku polskim zawiera dokładny opis procesu instalacji, a także wyjaśnienie większości opcji dostępnych w sterownikach referencyjnych Nvidii. Dokładnie omówione są poszczególne zakładki aplikacji EXPERTool, a na końcu umieszczono słownik tłumaczący w przystępny sposób terminy dotyczące gabinetowania grafiki trójwymiarowej.

Karta Gainward GeForce2 Pro/450 jest godną polecania pozycją przede wszystkim dlatego, że oferuje dużą szybkość przetwarzania danych, a dodatkowo posiada możliwość podkręcania rekomendowaną przez producenta karty.

Gainward GeForce2 Pro/450

Cena: 920 zł* ■ Dostarczyl: Multimedia Vision

■ spore możliwości podkręcania ■ doskonala instrukcja w języku polskim

■ cena

Internet: www.mmv.com.pl, www.gainward.com

	Test	Jednostka	Gainward GeForce2 PRO/450 64 MB DDR	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	ASUS V8200 Deluxe 64 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe Combo 64 MB SDRAM	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit	Ips	266.4	271.4	266.4	215.4	149.6
	1600x1200 16bit	Ips	130.2	138.6	164.6	64.1	68
Quake II	800x600 32bit	Ips	263.4	266.8	275.3	164.9	139.4
	1600x1200 32bit	Ips	90.9	91	154.2	42.4	60.4
Quake III Arena	Fastest	Ips	161.9	164	166.1	161.7	142.4
	Normal	Ips	148.6	150.2	150	144.5	133.6
	HQ 800x600	Ips	139.6	138.8	147.3	75.6	115.8
	HQ 1024x768	Ips	111.5	107.7	137.8	49	87.7
	HQ 1600x1200	Ips	48.3	48.3	78.1	18.9	36.7
3D Mark 2000	Def Bench 16bit	3DMarks	7638	7866	8230	4860	5363
3D Mark 2000	Def Bench 32bit	3DMarks	6168	6109	8012	3352	5168
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	3416	3507	5283	x	3507

Komputer testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

x - testy wykonano przed pojawiением się programu 3D Mark 2001

* Ceny podane przez dystrybutora w dniu sklepu testu

Warte swoj - wysokiej - ceny



Karta MSI MS-8833 jest nie tylko dobrym akceleratorem, ale także ciekawą propozycją dla osób zajmujących się amatorską edycją filmów wideo za pomocą komputera.

Mogę obejrzeć, mogę nagrać

MSI MS-8833

■ techNICK

Ostatnio niezbyt wiele pisaliśmy o produktach firmy MSI, znanej głównie z produkcji wysokiej klasy płyt głównych. Wiele ciekawych rozwiązań technicznych, które stosowane były w tych konstrukcjach, docenili użytkownicy. Czy podobnie będzie z produktami innej rodziny sprzętu komputerowego?

MSI MS-8833 jest przedstawicielką kart graficznych wykorzystujących produkowany przez Nvidię akcelerator 3D o nazwie GeForce2 MX 400. Jest to obecnie jedna z popularniejszych kósi, która stosują niemal wszyscy producenci tego typu podzespołów komputerowych. W takich okolicznościach trudno jest wprowadzić jakąkolwiek nowinkę lub dodatek, które mogłyby zainteresować potencjalnych nabywców właśnie tą, a nie konkurencyjną konstrukcją. Dodatkowo należy podkreślić, że większość podobnych urządzeń charakteryzuje się zbliżoną wydajnością oraz możliwością osiągnięcia lepszych rezultatów w wyniku podkręcania. Firma ASUS wprowadza do każdej nowej generacji akceleratorów wersję Deluxe, która pozwala na przykład - zgrywać obraz wideo na dysk twardy (jednak na karty te należy wyłożyć sporo ilości gotówki w stosunku do wersji podstawowej), co MSI postanowiło wykorzystać. Konstrukcja oznaczona symbolem MS-8833 jest niemal standartową kartą z kósią MX 400, wyjściem na monitor (D-Sub) i telewizor lub magnetowid (S-Vdeo) oraz wejściem, przez który można wprowadzać sygnał wideo i nagrywać sekwencje na dysku twardym. Jest to dość ciekawa opcja, gdyż wielu użytkowników komputerów będzie w stanie zgrać sekwencje z magnetowidu czy kamery i na przykład umieścić je na stronach WWW lub przesłać znajomym za pomocą poczty elektronicznej albo nawet obróbić za pomocą dostępnych aplikacji i ponownie zapisać na kasecie. Do tego celu mogą służyć dołączone na kążkach CD programy: wśród których znajdziemy WinCoder (zapis sekwencji wideo na dysku twardym z dowolnego źródła), WinProducer, pozwalający na obróbkę dostępnych plików multimedialnych (np. animacji i dźwięku, łączenie ich ze sobą, dodawanie tytułów napisów, przejść pomiędzy

	Test	Jednostka	ASUS V8200 Deluxe 64 MB DDR	CardsPerf GeForce2 PRO 64 MB DDR	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe Combo 32 MB SDRAM
Quake I	800x600 16bit	Ips	239,3	215,4	271,4	266,4	149,6
	1600x1200 16bit	Ips	76	64,1	198,6	164,6	68
Quake II	800x600 32bit	Ips	197,9	161,9	266,8	275,3	139,4
	1600x1200 32bit	Ips	53,3	42,4	91	154,2	60,4
Quake III Arena	Fastest	Ips	160,1	161,7	164	166,1	142,4
	Normal	Ips	145,9	144,5	150,2	150	133,6
	HQ 800x600	Ips	105,4	75,6	138,8	147,3	115,8
	HQ 1024x768	Ips	68,2	49	107,7	137,8	87,7
	HQ 1600x1200	Ips	25,9	19,9	48,3	78,1	36,7
3D Mark 2000	Def Bench 16bit	3DMarks	5669	4860	7086	8230	5363
3D Mark 2000	Def Bench 32bit	3DMarks	4222	3352	6109	8012	5168
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	2868	x	3507	5283	2106

x - testy wykonano przed pojawiением się programu 3D Mark 2001

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE



Drone pozwoła zapomnieć o przykrościach świata i zarządzić się w rzeczywistości wirtualnej, wykreowaną m.in. dla rozrywki. Jeśli szukacie niezbyt drogiego akceleratora, który umożliwi zarówno oglądanie filmów na ekranie telewizora, ale także pozwoli na zgrywanie sekwencji wideo i montaż tego typu animacji w filmie, to karta MSI MS-8833 jest tym, czego potrzebujecie.

MSI MS-8833

Cena: 430 zł* ■ Dostarczyl: INCOM, ul. Kolejowa 3 55-0/5 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088, www.incom.com.pl

■ wejście telewizyjne ■ dołączone oprogramowanie

■ brak dołączonej przejściówka S Video na chinch

Internet: www.msi.com.tw

* Ceny podane przez dystrybutora w dniu sklepu testu

Nowości Sprzętowe

tradycyjnej. Drukarka HP Photosmart 100 powinna być dostępna w Polsce od października 2001 r. w cenie około 749 zł brutto. www.hp.com.pl

Ulepszony GeForce3



W ostatnim czasie firma Leadtek dokonała drobnych usprawnień technicznich w karcie GeForce 3. Są to między innymi tak

NOWOŚCI Sprzętowe

lumenów). Pozwala to na przedłużenie żywotności lampy o 1000 godzin do odpowiednio 1500 lub 2000 godzin. Równocześnie zostaje zredukowana głośność pracy do poziomu zaledwie 36 dB. Dzięki zastosowanemu technologii AutoSense projektor automatycznie reaguje na dostarczony sygnał korygując ustawienia pod kątem optymalizacji jakości obrazu. NEC VT45 pozwala też na korekcję efektu Keystone'a i cyfrowy zoom do 400%. Projektor waży 2,5 kg, a jego gabaryty to 299 mm x 90 mm x 207 mm.

NEC VT45 jest urządzeniem, które mimo niskiej ceny ma charakterystyki porównywalne z projektorami profesjonalnymi. Dostarczając urządzenia w naszym kraju zajmuje się firma Image Recording Solutions. NEC VT45 dostępny będzie od września, a jego cena wyniesie 3032 euro. www.rs.com.pl

Yamaha i odtwarzacze osobiste



Firma Yamaha wzbogaca ofertę o kompaktowy napęd CRW 70. Yamaha CRW-70 gwarantuje najwyższą jakość nagrywania, a jednocześnie jest doskonałym partnerem każdego notebooka. Ciążą znakomite parametry (12xCDR, 8xCD-RW, 24xCD-ROM) z bezpieczeństwem zapisu, który zapewnia wbudowana technologia SafeBurn zapobiegająca występowaniu błędu oprogramowania bęfora. Dodatkowym za bezpieczeństwem jest system Kontroli Optymalnej Prędkości Zapisu o dopowiadanej za ustalanie właściwych parametrów nagrywania. Model wyposażono w interfejs USB 2.0, który pozwala na korzystanie z wysokich prędkości zapisu, a zarazem jest w pełni kompatybilny z USB 1.1. Ekstrakcja audio odbywa się z maksymalną prędkością 24x. Warto także wspomnieć o buforze, którego pojemność wynosi 8 MB. Miłośników muzyki ucieczy fakt, że CRW-70 umożliwia odtwarzanie plików muzycznych zapisanych w formacie MP3, co daje do 10 godzin muzyki tylko 21 płyt CD.

Garis danych technicznych:
Interfejs: JSB 2.0 (kompatybilny z USB 1.1)



Dane techniczne: Canon Digital IXUS V

- Rozdzielcość: 540 x 480 i 1600 x 1200 punktów
- Matryca: CCD 2,1 megapiksela
- Powiększenie optyczne/cyfrowe: 2x/2,5x
- Czułość: ISO 100/150 (słabe oświetlenie)
- Nośnik: karta CompactFlash 8 MB
- Podłączenie do PC: USB
- Zasilanie: akumulator Li-ion 680 mAh

Digital IXUS V to kolejna konstrukcja Canona, która charakteryzuje kompaktowe rozmiary i spore możliwości połączone z wysoką jakością wykonania.

Piątka Canona

Canon Digital IXUS V

■ techNICK

Ostatnio prawdziwy "potop" zaatakował sklepy wszelkiej maści fotograficznymi aparatami cyfrowymi. Co ciekawe, część z nich to identyczne konstrukcje sprzedawane po różnych cenach i pod różnymi nazwami. Jeśli jednak spojrzeć na ofertę większych firm zajmujących się produkcją tego rodzaju sprzętu, można zauważyc tendencję do tworzenia coraz lepszych konstrukcji.

Kolejną propozycję ze stajni Canona jest cyfrowy aparat fotograficzny Digital IXUS V. Na pierwszy rzut oka nie różni się on zbytnio od prezentowanej w poprzednim numerze konstrukcji, lecz - jak to się zwykło mawiać - diabel tkwi w szczegółach. Rozdzielcość zdjęć, jakim można zapisać na karcie CompactFlash, tak jak w poprzedniku, to 640 x 480, 1024 x 768 oraz 1600 x 1200, lecz dodano możliwość wyboru nie dwóch, a trzech stopni kompresji danych. Pierwszy to Normal (standardowa), Fine (dokładna) oraz SuperFine (bardzo dokładna). Ostatnia opcja pozwala na uzyskanie naprawdę wysokiej jakości zdjęć bez zbytniej straty szczegółów, lecz wiąże się to z zajmowaniem przez pojedynczy plik z obrazem dużo większej ilości miejsca na nośniku. Zapisywane filmy także jest bardzo przydatną funkcją, choć ograniczona pojemność karty (8 MB) nie pozwala na umieszczenie więcej niż trzydziestu sekund materiału w najniższej rozdzielcości czyli 160 x 120 punktów, choć można ustalić także wielkość obrazu na 320 x 200 (10 sekund) oraz 640 x 480 (cztery sekundy). Do czego mogą się przydać sekwencje filmowe? Przykładowo do umieszczenia na witrynach internetowych lub by wujkowi lub cioci zaz oczekując prześać filmik z dokonaniami naszego kotka/cieciaka/rybki/ innych (niepotrzebne skreśl). Jak wiadomo, animacja oddaje dużo lepiej realia danej sytuacji niż najlepsze zdjęcie. Należy podkreślić, że model IXUS V wyposażono w mikrofon, dzięki któremu animowane sekwencje wzbogacone są monofonicznym dźwiękiem - czyli otrzymujemy pliki w pełni "multimedialne".

System AiAF to nic innego jak "inteligentne" ustawianie ostrości. Do tego typu operacji wykorzystywane są trzy punkty, w których dokonywany jest pomiar. Następnie dane są poddawane obróbcie i dzięki zastosowanym algorytmom wybierane są najlepsze nastawy w taki sposób, by zdjęcie "wyšlo" jak najlepiej. W przypadku obiek-

tów, które charakteryzują się małym kontrastem w stosunku do otoczenia i które poruszają się szybko względem osoby wykonującej zdjęcie, system AiAF nie zadziała poprawnie, lecz istnieją sposoby rozwiązania tego problemu - podane są w szczegółowej polskojęzycznej instrukcji obsługi. Z niej dowiemy się także, jak obsługiwać poszczególne funkcje aparatu oraz jak najefektywniej go wykorzystać, co dla amatorów, jak również osób, które z fotografią, a w szczególności fotografią cyfrową zetknęły się pierwszy raz, ma niebagatelle znaczenie.

Ciekawą opcją, którą oferuje Canon Digital IXUS V, jest możliwość wykonywania zdjęć panoramicznych, dzięki czemu jedna klatka obrazu może zawierać o wiele więcej, szczegółów niż zwykła fotografia. Dla bardziej zaawansowanych fotoamatorów przewidziano możliwość ręcznego ustalania takich parametrów jak ekspozycja czy równoważenie kolorów (poziom bieli). Ostatnia opcja pozwala na używanie jak najnierniejszego odwrzania kolorów fotografowanego obiektu przy różnych roczajach oświetlenia (automatycznie, słoneczny dzień, pochmurny dzień, żarówki, światłówki, obraz czarno-biały).

Canon Digital XUS V współpracuje z drukarką CP-10, dzięki czemu zapisane obrazy można przenieść na specjalny papier w formie elektronicznej (zamiana na formę "ana ogowa"). Zestaw taki sterowany jest przez oprogramowanie aparatu. Zdjęcia oraz filmy można także przeglądać na ekranie telewizora, dzięki czemu cała rodzina lub grupa przyjaciół może od razu zapoznać się z tym, co znajduje się na zapisanych obrazacach (czasem może być naprawdę wesoło).

Digital IXUS V to kolejna solidna konstrukcja, którą otrzymujemy amatorzy cyfrowej fotografii od firmy Canon. Przyznam, że gdybym w tej chwili dysponował odpowiednią ilością gotówk, to zastanówiałbym się, czy z bogatej oferty rynkowej nie wybrać właśnie tego modelu.

i Canon Digital IXUS V

Cena: 3100 zł* ■ Dostarczył Canon Polska Sp. z o.o., ul. Raclawicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, fax (0 22) 572 30 11

■ wysoka rozdzielcość ■ świetna jakość zdjęć

■ szybko zużywa energię z akumulatora

Internet: www.canon.com.pl

Nie wierz reklamom, wierz testom

TWIN TURBO 2

OBBLUXE FORCE FEEDBACK

Tego jeszcze nie było

W WALCE
Z PODRÓBKAMI
TWIN TURBO
ZMIENIŁA
WYGLĄD
I PARAMETRY
SPRAWDŹ
W SKLEPACH



Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów



Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

Nowości Sprzętowe

Obsługiwane formaty: CD-DA, CD-ROM, CD-EXTRA, CD-ROM XA, CD Bridge (takie jak Photo CD), CD-1, CD-G, CD-ROM + CD-DA (mix mode), Video CD, CD Text Writing Type, Disc at Once, Session at Once, Track at Once, Variable Pocket Write, Fixed Packed Write, RAW Write

Metody zapisu: Partial CAV/Pure Phase Laser System

Poziomość zapisu: CD R, 1x, 2x, 4x CLV, BX 12x Partial CAV CD-RW: 2x, 4x CLV, 4x, 8x Full CAV

Poziomość odczytu: maksymalnie 24x

Oprogramowanie do zapisywania: Nero 5.5, Nero Mix, Nero Toolkit, InCD

SafeBurn: Technologia zapobiegająca występowaniu błędu Opróżnienia Bufora

Akcesoria: AC Adapter (220V/240V), kabel USB 2.0, Kabel Audio MiniPlug MiniPlug, oprogramowanie (Nero 5.5, Nero Mix, Nero Toolkit, InCD), płytka CD R, płytka CD-RW, instrukcja obsługi, Cena urządzenia nie jest jeszcze znana

www.yamaha-it.de

MT128



W ofercie firmy Multi-Styk znalazła się nowa klawiatura MEDIA-TECH IntelliBoard MT128/128U. Nie boi się brudu, kawy i popiołu z papierosów. Ma wyjatkowo trwałą budowę oraz mechanizm membranowy, który jest kilkakrotnie bardziej wytrzymały niż w większości innych klawiatur znajdujących się na rynku. Wyposażona jest w 106 klawiszy, 15 przycisków z przypisanymi funkcjami multimedialnymi i internetowymi oraz 4 dodatkowe programowane przyciski, pod którymi można przyciąć dowolną funkcję lub aplikację Windows. W wersji z interfejsem PS/2 (MT128) ma funkcję blokady klawiatury oraz zmiany "samo powtarzania" kursora, a w wersji USB (MT128U) wbudowany koncentrator, znacznie ułatwiający podłączanie do komputera urządzeń pracujących w tym standardzie. W komplecie znajdują się elastyczna, wytrzymała niemal ogniodporna i przeźroczysta pokrywka, które, nie trzeba zdejmować podczas pracy.

Właściwości MT128/128U:
- 106 klawiszy

- Dodatkowe 15 przycisków z domyślnie przypisanymi funkcjami internetowymi i multimedialnymi oraz 4 dodatkowe programowane przyciski

- Elastyczna i zapobiegająca brudniemu się klawiatury przykrywka, przez którą można pracować - Wbudowany koncentrator (hub) USB (tylko w modelu MT128U)

Dane techniczne:

Rozdzielcość: 1600 x 1280, 800 x 640 ■ Matryca: CCD 2.24 megapiksel, 2/3 cala ■ Obiektyw: Pentax 24-107 mm (ekw.), f/2.5 - 1/3.9 ■ Ostrość: 0,5 m - nieskończoność, macro 0,02 m ■ Miga: 1/10000 - 4 sek. ■ Powiększenie: 3x (opt.), 2x (cyf.) ■ Czułość: ISO 25 - 400 ■ Nośnik: CompactFlash ■ Podłączenie do PC: USB ■ Zasilanie: 4 x AA, załączek (niedłaczonny)

HP 912 jest jednym z pierwszych aparatów cyfrowych o możliwościach porównywalnych z tradycyjnymi lustrzankami.



Cyfrówka z lusterkiem

HP Photosmart 912

Od momentu kiedy powstały, cyfrowe aparaty fotograficzne stały się wręcz zmora reporterów prasowych. Ze względu na niskie koszty wykonania dużej liczby zdjęć, fotograficy zaczęli przerzucać się na "cyfraki", jednak poważne braki w funkcjonalności tych urządzeń mogłyby niejednego z nich doprowadzić do płaczu. Sytuacja ta ma szansę niedługo się zmienić.

■ Łukasz Nowak

A to za sprawą coraz częściej pojawiających się na rynku cyfrowych lustrzanek o możliwościach zbliżonych do tradycyjnych SLR-ów (tak właśnie dość często nazywa się lustrzanki). Jednym z tego typu urządzeń jest aparat HP 912. Nie jest to jeszcze profesjonalny sprzęt, ale w porównaniu z dotychczasowymi "cyfrakami" oferuje niemal niewyobrażalne możliwości.

Najpoczątek jednak wypadłoły wytłumaczyć, skąd właściwie wzięła się nazwa "lustrzanka". Otóż w wizjerze tych aparatów widok jest kierowany bezpośrednio z obiektywu, a nie z małego okienka umieszczonego nad nim. Dzęki temu widać w nim dokładnie to samo, co znajdzie się na zdjęciu. Żeby umożliwić dostęp światła do filmu (tudzież matrycy CCD), aparat ma podnośne lustro, które otwiera właściwą drogę optyczną po naciśnięciu spustu migawki. Właśnie unoszenie lustra wywołuje charakterystyczny trzask, który jest jak muzyka w uszach każdego fotografika. Poza tym większość lustrzarek, oprócz samego wizjera, ma także kierowany przez obiektyw pomiar światła i odległości. A to są już bardzo istotne dla jakości zdjęcia właściwości. Na pewno w dziedzinie kiedyś profesjonalnie wykonane zdjęcia były o wiele bardziej ostre i nasycone barwami od tych wykonanych zwykłym kompaktami. Właśnie pomiar ekspozycji przy oku obiektywu mają na to wpływ.

Brak funkcji mierzenia światła i podglądu rzeczywistego obiektu fotografowanego doprowadzał ludzi, którzy pracowali z urządzeniami cyfrowymi, do szweskiej pasji. W przypadku aparatu HP wiele tych niedogodności usunięto. Urządzenie umożliwia bowiem podgląd i pomiar światła przez obiektyw co natychmiast powoduje lepszą jakością wykonywanych zdjęć.

Oprócz tego niezwykle istotne są możliwości kontrolowania i ustawiania dwóch podstawowych parametrów ekspozycji: czasu naświetlania i przysłony (zwanej także czasem apertury).

i HP Photosmart 912

Cena: 3999 zł* ■ Dostarczy: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o., Aleje Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa, tel. (0 22) 608 77 00, faks (0 22) 608 76 00
■ bardzo dużo profesjonalnych funkcji ■ porządný obiektyw Pentax ■ elegancki wygląd i niewielkie rozmiary
■ głosna praca silniczka ogniskowej
Internet: www.hp.com.pl



HP 912 ma jeszcze kilka drobiazgów, które nie wydają się bardzo istotne, ale dla sporej części użytkowników zbawienne. I tak, na przykład, ekran LCD można podnieść, aby obraz oglądać z góry, w zjazdzie ma wbudowaną korekcję ostrości dla osób z wadą wzroku, a w komplecie znalazła się też pilot niezbędny do wykonywania rozmów fotografią pamiętkowych. :) Jednym minusem, którego można by się dopatrzeć, jest bardzo głośna praca silniczka ustawiającego ogniskową obiektywu.

HP 912 jest bardzo dobrym aparatem. Możliwościami zbliża się do tradycyjnych lustrzarek. Jeżeli oczekujesz, że aparat będzie pozwalał na więcej niż zwykłe spuszczenie migawki, powinieneś pomyśleć właśnie o tym modelu.

Nie wierz słowom, wierz testom.

Plustek OpticPro UT16 jest skanerem przeznaczonym do pracy w domu lub niewielkim biurze, jak również w miejscach, gdzie potrzebne może być skanowanie slajdów.

**Dane techniczne:**

Rozdzielcość optyczna: 600 x 1200 dpi ■ Głębia kolorów: 48 bitów ■ Interfejs: USB ■ Obszar skanowania: 216 x 297 mm ■ Dodatek: możliwość skanowania slajdów

Digitalizacja

Plustek OpticPro UT16

■ Mike-L

Od momentu zaistnienia na polskim rynku firma Plustek przedstawia użytkownikom nowe konstrukcje z dość dużą regularnością. Wszystkie pojawiające się nowinki techniczne są od razu implementowane w nowych urządzeniach, a - co ciekawe - nie podwyższa to znacząco ich ceny.

OpticPro UT16 jest nowym skanerem przeznaczonym do pracy w domu lub niewielkim biurze. Rozdzielcość optyczna linijki skanującej to 600 na 1200 punktów na cal, a maksymalna interpolowana (powiększenie programowe) do 19200 na 19200 punktów. Przyznaj, że do tej pory nie spotkałem skanera ani oprogramowania, które zapewniłoby dobrą jakość powyżej rozdzielcości optycznej, ale to już całkiem inną historią. Głębia kolorów to czterdziest osiem ołówków, z czego część przeznaczona jest na korekcję barw - dla ich wierniejszego odtworzenia. Dane przesypane są do komputera poprzez port serwego, co jest już dla tego typu konstrukcji standardem. W pokrywę wbudowano lampę, dzięki której istnieje możliwość skanowania slajdów. Docenią to przede wszystkim fotoamatorzy, gdyż pomija się proces wykonywania odbitek i uniemożliwia powstawanie przekłamań, jakie niesie ze sobą nośnik, czyli w tym przypadku papier fotograficzny.

Do skanera dołączono bardzo bogaty pakiet oprogramowania, który zawiera między innymi pozycje takie jak Abbyy FineReader 4.0 Sprint PL (OCR do rozpoznawania i zamiany pisma na dokumenty tekstowe), pięć aplikacji firmy NewSoft Presto! (obróbkę wykorzystanie zdjęć do różnych celów) oraz Corel Draw 7 Selected Edition (wektorowe narzędzie graficzne).

Plustek OpticPro UT16 sprawia pozytywne wrażenie i takie też chyba jest konstrukcją. Jeśli ktoś potrzebuje sprzętu do digitalizacji obrazów, zdjęć czy wprost wadzania tekstu lub skanowania slajdów, to najprawdopodobniej konstrukcja ta będzie dla niego odpowiednią propozycją.

Plustek OpticPro UT16

Cena: 595 zł* ■ Dostarczy: Multimedia Vision S.C., ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 88, www.multimedia.com.pl
■ doskonały pakiet programów ■ możliwość skanowania slajdów
■ dług czas rozgrzewania się lampy
Internet: www.plustek.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skadu tekstu

Nie wierz słowom, wierz testom.

**Gainward**

- najszybsze karty graficzne świata

Gainward to największa na świecie producent kart graficznych działający od 1984 roku. Gainward produkuje najszybsze na świecie karty graficzne, które teraz dostępne są również dla polskich pasjonatów. Produkty Gainward są poznane przez hundre

po prostu szybszy!

GeForce3 PowerPack VIVO

- najszybszy GeForce3 na rynku !!!

Wysoka realistyczna grafika 3D, generowana w czasie rzeczywistym oraz nowe, niezwykłe efekty, doznańia sprawią, że nie pozwolisz więcej na rzeczywistość. Nauczycie się, że jesteś bezpieczny, nowa rzeczywistość, nowa generacja karty Gainward!

geFORCE3**Gainward GF3 GS**

- najszybszy na rynku !!!

Według renomowanego serwisu PC.com.pl Gainward GeForce3 Power Pack "GS" to... "najszybsza karta GeForce3 na rynku"! Zalety: najszybszy GeForce3 na rynku, wejście i wyjście video (VIVO), złącze DVI, łatwo zdjąwalny cooler oraz ciekawy pakiet dołączonego oprogramowania. http://www.pc.com.pl/lab_pak.asp?lab=140

Rekomendowana przez Tom's hardware

Dobry znany serwis Tom's Hardware przeprowadził test 7 kart graficznych opartych na procesorze GeForce3. Karta Gainward jako jedna z trzech zdobyła rekommendację serwisu Toma. <http://www6.tomshardware.com/graphic/01q3/010709/index.htm>



02-673 Warszawa,
ul. Konstruktorska 4
tel. (0 22) 853 7000
faks (0 22) 843 91 68
e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych!
PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

tel. (0 22) 853 7000

<http://www.mmv.pl>

Nowości Sprzętowe

Niewielkie kompaktowe rozmiary umożliwiające wygodną pracę w każdym miejscu

Klawisz [Fn] w kombinacji z klawiszem [F12] blokuje i odwołuje klawiaturę, a w kombinacji z klawiszami [F1] do [F8] zmienia tempo samopowtarzania kurSORA (tylko w modelu MT128). Współpracuje z Windows 95/98/ME i 2000.

Sugerowana cena detaliczna (z VAT): 69 zł (MT128) 199 PLN (128U).

www.multistyk.com.pl

Pan(a)Sonic i jego projektor



Szeroka oferta projektów multimedialnych firmy Panasonic pojawiła się u wrocławskiego dystrybutora firmy INCOM. W skład oferty wchodzą projektor stacjonarne przeznaczone dla dużych sal kinowych, sal konferencyjnych oraz projektor przenosne przeznaczone do prezentacji na różnej wielkości salach czy projekcji filmów w kinie domowym. Co ciekawe, Panasonic wprowadził do swoich projektów gniazdo na karty pamięci SD (jako pierwszy miał go PT-J01SD, następnie superseria PT-LC50E), dzięki czemu wykonanie prezentacji może sprawdzać się do wyjęcia karty SD z kieszeni, a nie jak do tej pory noszenia notebooka podłączanego do płatnianą kabli.

www.incom.com.pl

Malutki Plextor(ek)



Firma Plextor po informowaniu o wprowadzeniu do swojej oferty przenosnej, ultralekkiej nagrywarki ze złączem USB 2.0, które pozwala w pełni wykorzystać parametry urządzenia:

- zapis CD-R z prędkością 8x
- zapis CD RW z prędkością 8x
- odczyt CD z prędkością 24x

Uwaga: zwraca ciekawy wygląd nagrywarki oraz bardzo małe wymiary: 141 x 22 x 1/1 mm (szer./wys./gl.). Urządzenie to wyposażone jest w technologię Burn-Proof, która chroni przed błędami pod-



HP psc 750 jest świetną propozycją dla małych biur lub osób pracujących w domu i potrzebujących nie tylko drukarki, ale także skanera oraz koparki.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa ■ Liczba kolorów tuszu: 1+3 ■ Rozdzielcość druku: 2400 x 1200 dpi ■ Rozdzielcość skanowania: 600 x 1200 dpi ■ Podłączenie port JSB ■ Dodatkowe: opcjonalna możliwość druku dwustronnego

MULTIurządzenia

HP psc 750

Wielu producentów oferuje coraz więcej konstrukcji integrujących kilka funkcji czy różnych urządzeń. Przykłady można by mnożyć, gdyż w chipsetach znajdują się karty graficzne, sieciowe i inne komponenty. Wszystko to jest projektowane w celu redukcji kosztów, które musiałby ponieść użytkownik, kupując wszystkie te elementy osobno.

■ techNICK

Podobnie jak z chipsetami, rzeczą ma z tak zwany kombajnami, które łączą w jednej obudowie drukarkę atramentową, skaner dokumentów oraz kserokopiarkę, a nierzadko także telefaks. Niemal każda firma produkująca drukarki stara się mieć w ofercie takową konstrukcję, a na pewno ma je HP. Od kilku lat można nabyć coraz lepsze urządzenia tego typu oferowane przez wymienionego wcześniej producenta. Nowinka dotycząca którygodkolwiek ze składowych takiego "kombajnu" sprawia, że na rynku powstaje się nowy produkt wyposażony w nowoczesne rozwiązania techniczne.

www.incom.com.pl

Konstrukcją niedawno wprowadzoną do sprzedaży przez koncern HP jest psc 750 - zawiera ona niemal wszystkie urządzenia potrzebne do pracy w biurze. Niemal - gdyż nie wbudowano tu tylko telefaks. Dzięki niemu na biurku stały tylko jedno urządzenie, lecz tym samym znacznie wzrosłaby cena całości. Kombajn po wypakowaniu z pudełka sprawia bardzo korzystne wrażenie, jak zapewnia widać na zdjęciu, charakteryzuje się nowoczesnym wyglądem, a i rozmiary ma całkiem słusze. Przejrzyste pane sterujące pozwala na bezproblemowe korzystanie z większości funkcji już po krótkim zapoznaniu się z ich opisem. Wyjątkiem jest pokrótce, gdy dla osób (znajomych), które korzystają z tego typu urządzeń, jest to dość ważna informacja (nie ma to jak miniankieta). Wyłącznik (nie trzeba chyba opisywać funkcji), przyciski strzałek (przewijanie menu), Enter (zatwierdzanie wybranych opcji), Cancel (zatrzymuje wykonywanie zadanie lub pozwala wyjść z danego podmenu). Menu (pozwala na dostęp do niektórych ustawień pracy urządzenia). Number of Copies (ustalenie liczby kopii danego dokumentu). Paper Type (wybór rodzaju papieru lub innego nośnika). Quality (szybkość oraz jakość przy procesie kopiowania dokumentów). Black (kopowanie czarno-białe). Color (kopowanie kolorowe). Start Scan (rozpoczęcie skanowania). Creative Copying (opcje pozwalające na powiększanie lub pomniejszanie dokumentów). Wszystkie opcje są dostępne także poprzez aplikację Director, która oprócz programowej obsługi psc 750 pozwala na dodatkowe wykorzystanie urządzenia. Przykładem może być uruchomienie opcji skanowania dokumentu i automatyczne umieszczenie wyniku operacji na liście poczty elektronicznej.

Uwaga: zwraca ciekawy wygląd nagrywarki oraz bardzo małe wymiary: 141 x 22 x 1/1 mm (szer./wys./gl.). Urządzenie to wyposażone jest w technologię Burn-Proof, która chroni przed błędami pod-

134 CD-ACTION listopad 2001

Cena: 1350 zł* ■ Dostarczył: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o., Aleja Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa, tel. (0 22) 608 77 00, faks (0 22) 608 76 00

■ wysoka rozdzielcość druku oraz skanowania ■ dobra jakość wydruków

■ czasami dość głośna praca

Internet: www.hp.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Jako drukarka stosowana przez użytkowników o niezbyt wygórowanych wymaganiach Canon S400 sprawuje się całkiem nieźle.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4 ■ Format wydruków: maksymalnie A4 ■ Maksymalna rozdzielcość: 1440 na 720 dpi ■ Podłączenie: złącze LPT lub USB ■ Dodatkowe: pojemnik do przechowywania kaset z tuszami

A wydrukuję sobie coś...

Canon S400

■ techNICK

Nie każdy użytkownik, który chce drukować dokumenty w domu, będzie wymagał od urządzenia fotorealistycznej jakości czy szybkości wydruku wynoszącej kilkanaście stron na minutę. Dla mnie wymagających, a jednocześnie oszczędnego klientów przygotowuje się niewiele odbiegające parametrami od "mocnych" konstrukcji, ale nie ruinujące portfela przeciętnego Polaka.

Canon S400 jest drukarką przeznaczoną do użytku domowego, lecz zastosowano w niej technologie charakterystyczne dla urządzeń wyższej klasy. Podstawową zaletą urządzenia jest głowica drukująca zawierająca cztery kalamarze z kolorowymi atramentami. Dzięki temu, jeśli drukowaliśmy na przykład niebieski transparent, musimy wymienić tylko pusty zbiornik, pozostawiając te, w których znajduje się jeszcze barwnik. Podobnie jest z kasetą przeznaczoną do wydruków fotograficznych (do zakupienia osobno), dzięki której, przykładowo, zdjęcia z wakacji przeniesione na specjalny, powlekany papier lub folię będą charakteryzować się dobrą jakością. Co prawda na wydrukachauważymy pojedyncze kropki tworzące obraz, lecz na wstępie wspomniam, że nie jest to konstrukcja dla profesjonalistów i wybrednych użytkowników. Litery w tekście wydrukowanym na popularnym papierze kserograficznym są nieco rozmyte. Szybkość wydruku jest raczej w normie, dlatego też temu parametrowi nie można niczego zarzuścić.

Canon S400 jest konstrukcją, która zgodnie z założeniami producenta powinna trafić na biurka użytkowników nie mających zbyt w elikach wymagań, choć dbając o fotograficzną jakość wydruków i w miarę szybkie uzyskiwanie dokumentów tekstowych.

i Canon S400

Cena: 500 zł* ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Raclawicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572-30-00, faks (0 22) 572-30-11

■ wysoka rozdzielcość druku oraz skanowania ■ dobra jakość wydruków

■ czasami dość głośna praca

Internet: www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dobre i niedrogie

GAINWARD

Gainward ... po prostu szybszy!

GeForce2 Pro/450

Najbardziej wydajna karta Gainward oparta o procesor GeForce2 Pro. Idealna do najbardziej wymagających gier oraz aplikacji.

Procesor: GeForce2 Pro
Taktowanie rdzeni: 220MHz*
Taktowanie pamięci: 450MHz*
Rodzaj pamięci: 64MB DDR 4.5ns
RAMDAC: 350MHz
Magistrala: AGP x2/x4
Rozdzielcość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
Dodatakowe funkcje: TV-Out
Oprogramowanie: Expertool, WinDVD 2000 PL
Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
Gwarancja: 3 lata
Domyslnie ustawienia Enhanced

754.-
920.- z VAT

GeForce2 MX TWINVIEW/TV

Karta wyposażona dodatkowo w wejście i wyjście Video. Doskonale nadaje się do zaawansowanej obróbki obrazu.

Obsługa dwóch monitorów ►►

Procesor GeForce2 MX400
Taktowanie rdzeni: 240MHz*
Taktowanie pamięci: 240MHz*
Rodzaj pamięci: 32MB SDR 4.0ns
RAMDAC: 350MHz
Magistrala: AGP x2/x4
Rozdzielcość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
Dodatakowe funkcje: TV-Out, Video In, Video Out, podwójne wyjście VGA
Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 4.0, PowerVR II, ExpertTool
Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
Gwarancja: 3 lata
Domyslnie ustawienia Enhanced

573.-
699.- z VAT

1 miejsce
w teście 7 kart GF2MX 400.
1.08.01
<http://www.rivastation.com>

Gainward wybrany.
Gainward GF 2 MX 400 TwinView VIVO zwycięża kartę Hercules GF 2 MX 400 w teście **BENCH HOUSE.com** (czerwiec 2001), zdobywając "Wybór redakcji".

Kolejny sukces.
Serwis Digit-Life.com przeprowadził test kart opartych na procesorze GeForce2 MX400. Gainward GF 2 VIVO zdobył tytuł konkurencji ! Kartka okazała się **szybsza nawet od ATI Radeon DDR**.

Gainward GF 2MX VIVO stabilny jak skała.
Specjalistyczny serwis www.benchmark.pl: "...jest nieprzewidzianie zaskoczony możliwością tej karty..." Enhanced Performance" przekonkuje kartę na 240/240 MHz !!! a karta nadal pracuje stabilnie jak skała. Korzyści w wydajności 3D są imponujące. (...) Ale na tym nie koniec: jakość obrazu 2D jest znakomita, tryb DualHead także, do tego całkiem nieźle wyjście/ wejście TV, oraz atrakcyjne oprogramowanie dołączane do pudełka. Naprawdę jestem pełen podziwu i wszystkim gorąco polecam ten model karty."

MV
MULT MEDIA MULTIMEDIA

02-673 Warszawa,
ul. Konstruktorska 4
tel. (0 22) 853 7000
faks (0 22) 843 91 68
e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy
sklepy hurtownie
oraz klientów detalicznych!
PROWADZIMY SPRZEDAŻ
WYSYŁKOWĄ.

tel. (0 22) 853 7000
<http://www.mmv.pl>

WYHAMUJ!!
WSZYSZY ZDAZA!!

**Action
PLUS**

www.actionplus.com.pl

Nowy numer

Action Plus CD w sprzedaży od **30 września**, a w nim:

Pełna wersja gry:

Virtua Fighter 2

Druga część legendarnej gry karate

ECTS 2001

Pierwsza w Polsce
relacja z targów

Ring Plus

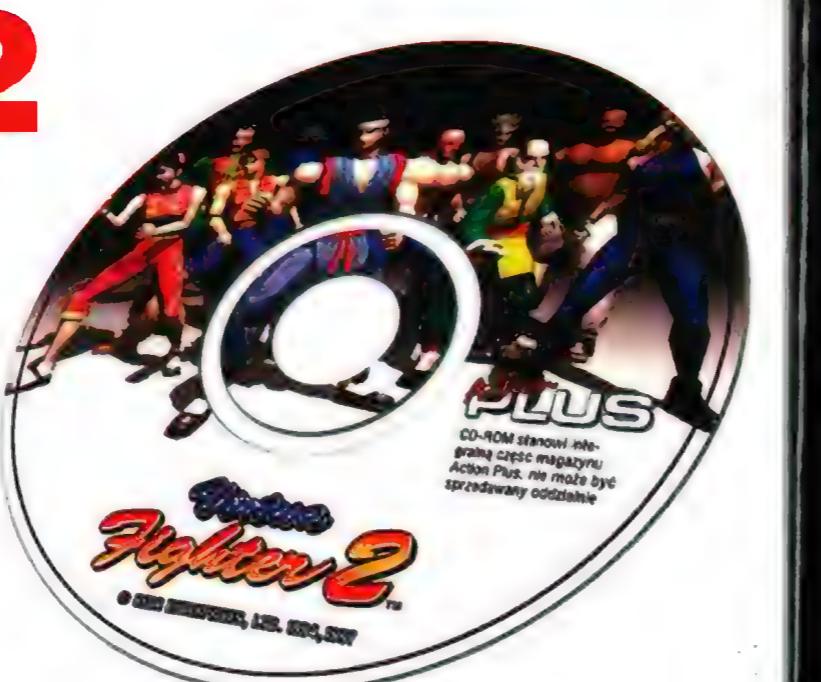
Tekken 4 vs. Virtua Fighter 4

Gorące nowości

NHL 2002, Conflict Zone

Solucje

Max Payne, Startopia



13

to szczęśliwa liczba

Bo tyle kosztuje 1 CD-Action w rocznej prenumeracie i tyle numerów CDA ukazuje się w ciągu roku!

Uwaga: w grudniu ukaże się 13 numer CD-Action. Będzie to wydanie specjalne zawierające: specjalne gry, specjalne artykuły, specjalne zapowiedzi, ale za normalną cenę. Warto już dziś nas zaprenumerować, żeby nie przegapić kolejnego **SPECJALNEGO 13 NUMERU CD-ACTION!**

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczamy obok przekaz wypełniający drukowany literami.

- 1) Dokładnie podajemy adres, na który chcemy otrzymać przesyłki
- 2) Zaznaczamy krzyzkiem, ile numerów chcemy otrzymać w prenumeracie.
- 3) Zapisujemy kwotę, na jaką opiewa prenumerata.
- 4) Podpisujemy zamówienie.
- 5) Nadajemy przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga: Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numer archwalny należy zsumować kwotę wpłaty.

Po co podpis na przekazie za prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszny sytuację: w sprawie prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacane - musimy czasopisma wysyłać. Prosimy, biegamy wreszcie na kolankach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięci Waszych danych osobowych, żeby móc wysyłać Was prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypięmy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciście!

PIN

od miesiąca..... Styczeń..... /2002
 3 numery 48,00 zł
 6 numerów 90,00 zł
 12 numerów 156,00 zł
 CDA z DVD nr 3 15,00 zł
 numery archiwalne

PAMIEĆ O PODPIŚKĘ
podpis zamawiającego

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych (osoby, której dane znajdują się w naszej bazie danych) z celami handlowymi - marketingowymi, zgodnie z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane na stronie www.silver-shark.pl ochronione są technologią SSL. Wydawnictwo Silver Shark sp. z o.o. Daje 34 dyskontowe godziny - Ustawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 13.03.1997 r. poz. 833). Oświadczenie, iż mamy prawo do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

od miesiąca..... Styczeń..... /2002
 3 numery 48,00 zł
 6 numerów 90,00 zł
 12 numerów 156,00 zł
 CDA z DVD nr 3 15,00 zł
 numery archiwalne

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:
 Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.
 imię i nazwisko (czytelnie)

od miesiąca..... Styczeń..... /2002
 3 numery 48,00 zł
 6 numerów 90,00 zł
 12 numerów 156,00 zł
 CDA z DVD nr 3 15,00 zł
 numery archiwalne

od miesiąca..... Styczeń..... /2002
 3 numery 48,00 zł
 6 numerów 90,00 zł
 12 numerów 156,00 zł
 CDA z DVD nr 3 15,00 zł
 numery archiwalne

od miesiąca..... Styczeń..... /2002
 3 numery 48,00 zł
 6 numerów 90,00 zł
 12 numerów 156,00 zł
 CDA z DVD nr 3 15,00 zł
 numery archiwalne

od miesiąca..... Styczeń..... /2002
 3 numery 48,00 zł
 6 numerów 90,00 zł
 12 numerów 156,00 zł
 CDA z DVD nr 3 15,00 zł
 numery archiwalne

od miesiąca..... Styczeń..... /2002
 3 numery 48,00 zł
 6 numerów 90,00 zł
 12 numerów 156,00 zł
 CDA z DVD nr 3 15,00 zł
 numery archiwalne

CD-Action
Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-Action
Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-Action
Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-Action
Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-Action

Pokwitowanie dla wpłacającego

21 ... stownie złotych	gr.
wpłacający	groszy jak wyżej
Dokładny adres	

CD-ACTION®

na rachunek **SILVER SHARK Sp. z o.o.**
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę

Pokwitowanie dla banku

21 ... stownie złotych	gr.
wpłacający	groszy jak wyżej
Dokładny adres	

CD-ACTION®

na rachunek **SILVER SHARK Sp. z o.o.**
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

21 ... stownie złotych	gr.
wpłacający	groszy jak wyżej
Dokładny adres	

CD-ACTION®

na rachunek **SILVER SHARK Sp. z o.o.**
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę

Pokwitowanie dla poczty

21 ... stownie złotych	gr.
wpłacający	groszy jak wyżej
Dokładny adres	

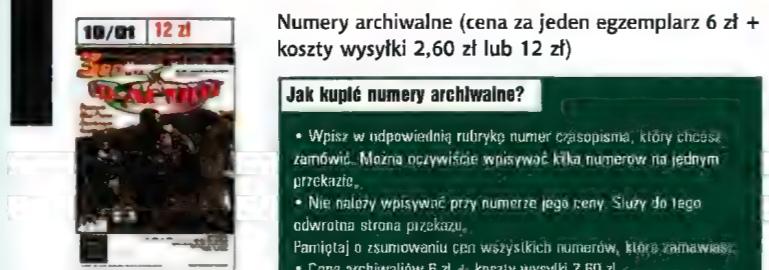
CD-ACTION®

na rachunek **SILVER SHARK Sp. z o.o.**
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

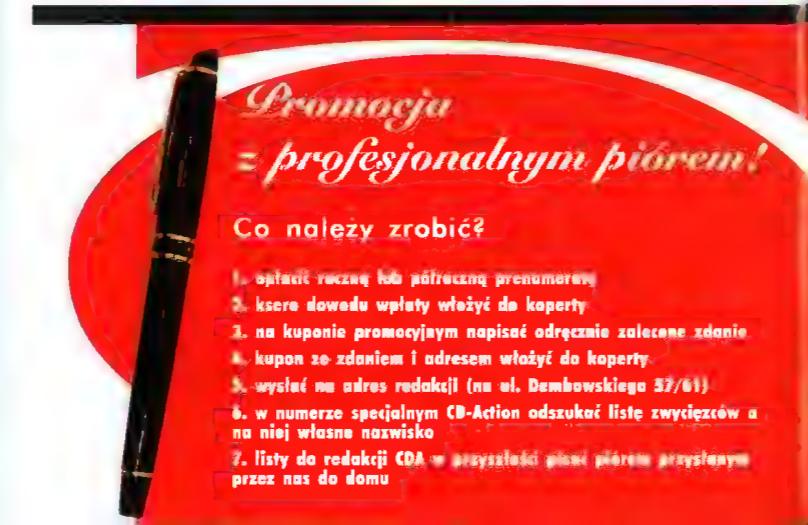
stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę



Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

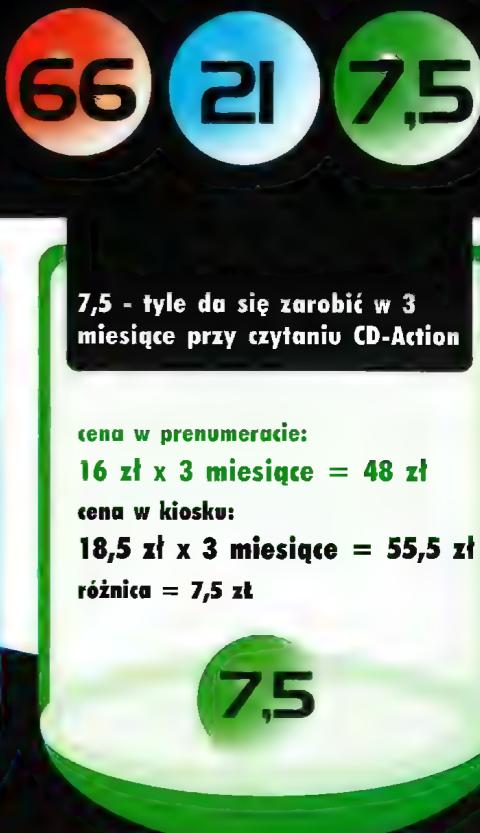


Promocja = profesjonalnym piórem!

Co należy zrobić?

1. opłacić ręcznie lub za pomocą prenumeraty
2. ksiazę dowodu wpłaty włożyć do koperty
3. na kuponie promocyjnym napisać odręcznie zalecone zdanie
4. kupon ze zdaniem i adresem włożyć do koperty
5. wysłać na adres redakcji (na ul. Dąbrowskiego 32/01)
6. w numerze specjalnym CD-Action odszukać listę zwycięzców a na niej własne nazwisko
7. listy do redakcji CD w przesyłce pieniędzmi przesyłonym przez nas do domu

Trzy magiczne liczby: 66 21 7,5



66 - Tyle zaoszczędzasz, kupyując prenumeratę na 12 miesięcy

cena w prenumeracie:

$$13 \text{ zł} \times 12 \text{ miesięcy} = 156 \text{ zł}$$

cena w kiosku:

$$18,5 \text{ zł} \times 12 \text{ miesięcy} = 222 \text{ zł}$$

różnica = 66 zł

21 - takie oszczędności daje prenumerata na 6 numerów

cena w prenumeracie:

$$15 \text{ zł} \times 6 \text{ miesięcy} = 90 \text{ zł}$$

cena w kiosku:

$$18,5 \text{ zł} \times 6 \text{ miesięcy} = 111 \text{ zł}$$

różnica = 21 zł

Dodatkowo gwarantujemy stałą cenę czasopisma dla Prenumeratorów, nawet jeśli w ciągu trwania prenumeraty CD-Action zdrożeje! Ponadto oszczędzasz czas: zawsze o tydzień przed innymi cytasz swój ulubiony magazyn i nie musisz maszerować do kiosku.



imię:
nazwisko:
dokładny adres:
telefon e-mail

Niniejszym wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133/87, poz.883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wejścia oraz poprawiania moich danych osobowych.

Data Podpis

LISTY, LISTY, LISTY, czyli ACTION REDACTION

Sytuacja (...Ameryka!) nie nastraja optymistycznie. Więc może krótko: zapraszamy na nasz kanał #cdaction w każdy piątek w godz. 14-16 - będzie tam ktoś z redakcją. Zachęcamy też do lektury Action Maga na CD (magazyn ludzi myślących) i pliku FAQ (najczęstsze pytania do redakcji i nasze odpowiedzi) na Cover CD (Extras/FAQ). A teraz już zapraszamy do lektury AR, mając nadzieję, że wniesie ona trochę słońca i humoru w ten smutny jesienny czas.

Kondycja pism

List zacznę od dość głośnej ostatnio sprawy, a mianowicie sytuacji na polskim rynku prasy komputerowej. Z tym, że o ile ta bardziej fachowa częśc trzyma się niewielu (przynajmniej na pierwszy rzut oka), o tyle magazyny o grach komputerowych zaczynają zatracać koncepcję rozwoju (tekst jak z wyborów do Sejmu :P). W efekcie albo czasopismo upada, albo ma się nie najlepiej. (...)

Zastanówmy się, co może być przyczyną takiego stanu rzeczy? Rynek gier wydaje się właściwie stabilny (w ciągu roku na pęceta wychodzą paręset gier, z czego połową to gry ponadprzeciętne), więc w czym tkwi problem? Ekspertem w tych sprawach nie jestem, ale może to mieć związek z coraz silniejszą konkurencją na tym poletku. Magazyny prześcigają się w zamieszczaniu coraz lepszych full wersji gier, ew. wymyślaniu nadziejnych szat graficznych. A ci, którzy zostają w tyle - odpadają. Przy czym kiedyś, i owszem, konkurencja istniała, ale chyba nie w takim stopniu co dzisiaj. Teraz liczy się każdy czytelnik i być może wszyscy w życiu nowa reguła ala Highlander - zostanie tylko jeden. Oczywiście wizja taka jest jedną z najbardziej pesymistycznych, bo prowadzi do monopolizacji rynku w stylu Tetsy, a tego nie życzę nikomu. Mam tylko cichą nadzieję, że niedługo wszyscy wrócą do normy - w końcu nie ma nic lepszego dla czytelnika od zdrowej konkurencji pomiędzy pismami (ale w pewnych granicach!).

"Głupota ludzka i wszechświat nie mają granic. To znaczy, co do tego drugiego nie mam pewności" - wiecie, kto to powiedział? Jeśli czyta to jakiś hacker i nie wie, to powinien wrócić do podstawówki, a potem dopiero do komputera.

PS Eld wrócił do starej xywki? O niebiosa! Świat wywrócił się do góry nogami (a tak na marginesie - to dobrze. Jeszcze parę numerów i nie starczyłoby w recenzjach miejsca na nowe sufiksy).

Bryant

Morfeusz półbogiem?

Często na łamach AR porusza się tematykę związanej z wizjami (nie)tolerancji komputerowców i reszty świata. Oczywiście komputerowcy uważają "zielonych" za osoby gorsze, zaś umiejętności postępowania z komputerem za niezbędną do dalszego życia. Wydaje mi się, że powinno się postawić wyraźną granicę między podstawową wiedzą o komputerach a szaleńczym wrecz zapaniem. Wiadomo, że w dzisiejszych czasach trudno sobie wyobrazić świat bez tych "wynałazków Szatana". W biurach, w szkole, w bankach - wszędzie komputery. Myślę, że dzisiaj mało kto zatrudni sekretarkę, która nie potrafi napisać podania w Wordzie czy pokazać wyników firmy za pomocą wykresów Excela. Taką wiedzę trzeba w naszym kraju z pewnością promować i należy ją docenić. Z drugiej strony, do CDA piszą też osoby, które komputer mają w matym palcu, dla których Linux nie ma tajemnic, zaś IRC-owe takoverys są chlebem powszednim. I przy tej okazji trzeba zadać bardzo ważne pytanie: dlaczego oni uważają się za lepszych niż np. filateliści czy numizmatycy [że mormonizmatyki nie wspominają]? Czemu osoba znajdująca się na znaczkach jest przez nich wyśmiewana, zaś "wspaniałą" haker wielbiony? (...) Przecież wiedza prawdziwego numizmatyka czy filatelisty też jest ogromna. Może i nie zna się na protokołach sieciowych, ale za to potrafi przecież opowiedzieć o historii danego znacznika, która czasami kilkakrotnie przewyższa historię całej naszej informatyki. (...)

Uważam, że cyberpunkowie, nazywani tak przecież przez media, są kólikiem wzajemnej adoracji - oso-

bami, które nie dopuszczają do siebie myśli, że ktoś może mieć większą wiedzę od nich. Jedno powtarzane w kótko zdanie: "A co ty wiesz o kompach?" ma na celu dowartościować ich. Oczywiście nie twierdzę, że wszyscy informatycy są tacy sami. Chodzi mi tylko o to, aby kogoś takiego traktować nie jak pół boga, pół człowieka, ale osobę, która dobrze wykonuje swój ZAWÓD.

HEX2000

Listy od idiotów

(...) Jak zobaczę listy kilku idiotów, to gwałtownie podnoszę się we mnie poczucie własnej wartości... Ktoś jest ode mnie głupszy?... Ale jak poczynam takich listów full w każdym CDA, to już zaczynam się martwić, czy to na pewno należy się ludziom najwyższe miejsce na drabinie ewolucji. Jak się weźmie pod uwagę średni poziom inteligencji prezentowanej w listach, to (bez obrazy dla tych, którzy piszą bardziej rozsądne listy, to idioci tak zanajżą) wychodzi, że intelligentniejsze są od nas paprotki.

SokoleOko

"Głupota ludzka i wszechświat nie mają granic. To znaczy, co do tego drugiego nie mam pewności" - wiecie, kto to powiedział? Jeśli czyta to jakiś hacker i nie wie, to powinien wrócić do podstawówki, a potem dopiero do komputera.

Gry na Linuksa/Uniksa

Dlaczego nigdy nie piszecie o grach na inne platformy (takie jak Linux - dla niekumatycznych, którzy nie rozumieją, że inna platforma, to nie musi być kontra). Ja na przykład znalazłem w Nectie dzisiaj zapowiadający się projekt kosmicznego simulatora multiplayerowego, nazwie Free Trek. Najfajniejsze jest w nim to, że można go skompilować i pod MS Virus, i pod Uniksami.

Paweł Lasek

Dlatego, że mimo wszystko ogromna liczba graczy w Polsce gra tylko i wyłącznie na okienkach.

Pasibrzuch - reakcja

Ot redakcji: list ten był w CDA 09/01. Wywołał spory odzew. Oto kilka wybranych opinii na jego temat.

Nie demonizujmy. Śleczni przed komputerem to z pewnością jeden z najbardziej destruktwnych sposobów spędzania czasu, ale retoryczne pytania w stylu: "Coś Ty dla świata zrobił?" są trochę nie na miejscu (rzeczywiście... śmieszne). Moglibyśmy zapytać, co dla naszej matki Ziemi zrobił Pasibrzuch, ronin czy pan Zenek spod monopoliowego, a odpowiedź zawsze będzie ta sama. Typowy (stereotypowy) gracz powinien mieć pretensje przed wszystkim do SIEBIE, gdyż nikomu tak nie szkodzi (ew. nie pomaga) jak samemu sobie. Stąd też dziwna wydaje mi się formuła listu - sugeruje (lagodnie rzec ujmując), iż gracze to banda zwyczoidalniów - neobarbarzyńców, którzy wymordowali autorowi rodzinę, znajomych i pól podwórka. Blaszak służy przede wszystkim do grania (vulgo: do tracenia czasu). Ja wiem, że rzeczy typu programowanie, tworzenie muzyki, grafiki czy stron WWW są 10x bardziej kreatywne iowa kreatywność rozwija (...), ale jeśli ktoś potrzebuje tylko rozrywki - jego sprawa. Wykłocanie się na temat wyższości tego nad tamtym to spór o gusta, a o nich się nie dyskutuje. Kto chce sobie zrównać życie poprzez wpatrywanie się w monitor? Drogą wolną, każdy wie, czym grozi takie wielogodzinne śleczni. Nie popieram tego, ale uważam, iż na przyjacelskim ostrzeżeniu powinno się skończyć. Mieszaninie z

I jeszcze jedno, na moim roku studiów było tylko

Myśl miesiąca: Dobro nie walczy ze złem, a leczy je.

© Eugeniusz Kołda

blotem człowieka za jakiekolwiek marzenia (wiem, że są prymitywne, głupie i naiwne...) nic nie da. Nie tedy droga. Pasibrzuch (...) napisał długi list, w którym zawarł słusze wnioski, jednak (...) mówiąc po ludzku: zanadto ich zj****. Styral. (...) Jak się ustosunkował do czegoś takiego (...) W istocie jesteś płytki (...). (...) W istocie jesteś wysoko aspołeczny (...) czy (...) Spójrz na siebie (...). Czego dokonałeś? (...) O Mamo... wciąż się zgadzam, ale...

ronin Okrutny

(...) Szczere obawiam się podczas lektury listu niejakiego Pasibrzucha ("Wy wszyscy jesteście...?"), w którym osobnik ten odkrywczo stwierdza, że się dając przed komputerem 24 h na dobę, nie można znaleźć miejsca w realnym świecie. To prawda, ale zauważmy tendencję czytelników do prezentowania skrajnych zdań czy opinii. Przypnaję, że sam często przeszedział przed nim cały dzień (przy czym nie tylko gram, ale całkiem nieźle programuję, tworzę strony internetowe, a z komputerami wiążę swoją przeszłość), ale uważam się za człowieka towarzyskiego, który potrafi znaleźć swoje miejsce wśród ludzi. A jeśli ktoś nie zauważa pewnej subtelnej gry, coż...

Kolach, Sierpc

Widzę, że dla ciebie komputer ogranicza się tylko do Netu, e-maila i Unreala, a każdy komputerowiec to nieśmiały i nierzogarnięte dziecko szukające azylu w cybernetycznej przestrzeni. Tutaj niestety się mylisz. Komputer jest narzędziem pracy do wszelkostronnych zastosowań. Wyobraź sobie, że twój ulubiony film, książka, gazeta, a może nawet dom były tworzone właśnie z jego pomocą. Tylko ludzie ograniczeni intelektualnie ograniczają Internet do chatów i e-maila. (...) Internet to też FTP i cała masa rzeczy, których nie znasz, bo uważałeś je za śmieszne i nudne. Dam ci radę, jak się na czymś nie znasz, to nie zabiierz głosu. Wbrew twoim wyobrażeniom nie każdy komputerowiec jest, jak to ujeżdż, palantem. Ja jestem informatykiem pracującym przy tworzeniu stron WWW i grafice. Wiesz, ile niesamowitych rzeczy można zrobić dzięki językowi skryptowemu? Wiesz, jakie możliwości posiadają dzisiejsze programy graficzne? A wiesz, dlaczego takich rzeczy jest mało? Wyjaśnijcie ci, po prostu trzeba być dobrym w tym, co się robi, i trzeba mieć odbiorców umiejscowionych do końca pracy kogoś innego. Ty nie umiesz. Smiejesz się pytając, co tworzysz. Może nie są to wielkie rzeczy, ale być może w gazecie, która trzymasz teraz w ręku, jest reklama zrobiona przez mnie, a w Internecie na zaprojektowanej przeze mnie stronie przebywa właśnie stała osoba. Powtarzam - nie są to wielkie rzeczy, ale moja pracę oglądają tysiące ludzi i za to płacą mi spore pieniędze. A ty, depcząc chodniki i podpirając betonowe ślanymi blokami, co w życiu stworzyłeś, żeby ludzie mogli coś podziwiać? Co, zazdrościsz? I wcale nie uważam się za lepszego tylko z tego powodu, że umiem poskładać program z modułów, postawić serwer czy partycjonować dysk. Tutaj chodzi o coś więcej, to właśnie ludzie broniący się przed komputerami, którzy nie chcą poznawać ich obsługi, są zafabiani i żałosni. Te urządzenia to już nie przeszłość, to teraźniejszość, one są wszędzie, nawet w bankomacie, z którego poberzesz pieniądze, a sieć dwóch banku administruje być może mój kolega i gdyby nie on, pieniądze trzymałby w skarpetkach albo stał w kilometrowej kolejce do okienka. Tak, dzisiaj cały świat zależy od komputerów. Niem komu narzucasz, zastanów się, może twoje życie, które rzekomo tworzysz, zależy od nas, informatyków.

Pig

I jeszcze jedno, na moim roku studiów było tylko

dziewięć dziewczyn, ale za to jakich!!! Ty takich nie podeszwasz!!! To nie są te twoje sprzedawczynie ze sklepu mlecznego!!! A do rozmowy każdy temat jest dobry, jeśli wiesz, o czym mówisz.

threat@tenbit.pl

z grubej rury

Temat wstępniaka na pierwszej stronie - rozumiem, że za reklamy w tym miejscu sporo koscie, ale jako główne pismo w branży powinniście się bardziej szanować? Kasa kasa, a godność też nie należy lekko cenić. :)

Chodzi o nr 08/01 albo 10/01 i ZAPROSZENIE do kina na darmowy seans filmowy dla naszych czytelników? Masz rację - tak pozbawione godności i komercyjne zagrania zasługują na potępienie. Następny razem pojedziemy na seans sami, a czytelników zaprosimy niekomercyjnie. Czytaj: wykupy się godności. No i dostaniemy za to mnóstwo kas, rzecz jasna.

Wiecie, ja jeszcze pamiętam czasy, gdy pod czapką "nakład kontrolowany" były cyferki, a wy?

A ja pamiętam czasy, gdy w ogóle nic tam nie było, potem pojawiły się cyferki, potem czapka, potem cyferki zniknęły na czas jakiś, potem się pokazały i znów zniknęły... Wiesz na czym polega problem? Choćż parę pism w branży kontroluje nakład, to żadne go nie podaje. Wieć postanowiliśmy robić tak samo. A co się będziemy wychylać, skoro inni się czają?

Spis treści ogólnie OK, tylko taka mała refleksja: reklamy są wszędzie - niedługo znajdę jakąś na srebrnej stronie CD. :)

Żebyś nie wykrafa...

Skoro już przy reklamach jesteśmy - ludzie, nie narzekajcie (...), każdy porządnego gracza chętnie korzysta z takich ofert, jakie oferuje [sorki, ale..] CIACH! - red. - z przesywką biorą mało, dają dużo gratis i są solidni, a to lepiej, niżjść do sklepu! A może chodzicie na gieldę? Skoro tak, to rozumiem - lepiej te strony przeznaczyć na klawiszologię. :)

Recenzje: :) o treści nie będę pisał, ale za to dodam kilka słów o formie, a ta, moim zdaniem, po długich eksperymentach z kolumnami osiągnęła optymalną formę. Także podlewy poprawiły się - pamiętam czasy, gdy nie szlo przeczytać fioletowych literek na podobnym tle :). Irytuja mnie za to te wytypowane kawałki recenzji przy pionowej kresecie - ja rozumiem, że trzeba jakoś zapchać te dwie strony, ale - proszę - nie w ten sposób. Dajcie screenu albo chociaż ramkę.

Tu nie chodzi o zapchanie strony. Przy dłuższych rekach zamykamy taki "trailer" dla tych, co im się nie chce czytać całości.

Świnka: ogólnie dobrze spełnia swoje zadanie, ale ostatnio chyba przegina się - Supalex czy Another world? Zgadzam się, że to klasyka itd., ale tych gier nie sposób obecnie zdobyć, nie uciekając się do piractwa, no bo kto w tamtych czasach słyszał o oryginalach?

A kto mówi, żeby je zdobywać? My przypominamy dobrze stare gierki. Ponadto akurat te dwa tytuły są dostępne dla graczy na zasadzie abandoneare, jak masz Necic, to je sięgańskie za "friko" i nikt się czepiać nie będzie (od razu wyjaśniamy, że NIE MOŻNA tych gierek wrzucać na CD, ale pojętencyz graczy może je sięgać z Netu do własnego użytku).

Dział sprzęt: mój ulubiony. Mam tylko małą propozycję odnośnie procedury testowej - myśl, że czas już zrezygnować z testów w QI. Zadam jeszcze jedno pytanie: czy 3Dmark jest jedyną aplikacją testową na świecie? Nie? No to do roboty nieroby, chcę tu widać również inne testy. :)

Czemu Q2 ma nie być już używany? Zaś procedura testów... 3Dmark wystarczy. Potem będą wraszki, że w każdym programie wychodzą nieco inne wartości i która jest ta właściwa itp.

No to już koniec - ocena 8/10 : i nie myśl, że dam wasm spokój - wróć do tematu za jakieś pięć numerów.

Pig

Być może pamiętacie mnie i moje feministyczne poglądy, gdy podpiszyłam się jako Dziewczyna Forresta Gumpa (DFG). Teraz trochę się zmieniło i jestem KroKodylklem. Kobietą zmiennej jest. :D Dawnio nie zamęcałam was moimi wynurziami, najwyżej więc czas nadrobić załęgłości. :)) Przykro mi. :D Najpierw moje zdanie na temat Smugglera, który w rzeczywistości nie istnieje (AR 07/2001). Otóż sprawą Smugglera miała swój początek dawno, dawno temu... mniej więcej ok. 1990 roku. Wiesz, wolny rynek i te klimaty. Do Polski (legalnie :) dociera producent pewnej whisky. Wie, że pod względem ilości spożywanych rocznie "na-

pojów wysokowowych" Polska stoi wysoko. Jego specjalny marketing wpadają na genialny pomysł ("mam plana") - tworzą idola młodych ludzi. Ma być piekielnie inteligentny, wygadany, chamski i myły zarazem, ma interesować się tym, czym oni... A ponieważ spece rzeczywiście byli specami, to dostrzegają je optycznie i szybko myśleć. (...) Potem nadszedzi czas na edytora tekstu. Cieszyłam się, że w końcu coś bardziej zaawansowanego. Ale kolejny zawód. Kazała nam odpalić Worksa, mimo że mamy Worda! Arkusze kalkulacyjne, wykresy - wszyscy musieliśmy robić w Worksie! Nie dała nawet rzuci okiem na Worda! Powiedziała też, że jeśli ktoś chce mieć szóstkę, to musi napisać jakiś referat albo przygotować zaproszenie, reklamę itp. Pomyślałam, że nie muszę się ograniczać i napisałam się HTML-em, ale stwierdziła, że "to za mało, żeby mogła wstać mi szóstka na koniec". (...) Zależało mi na ładnym świadectwie, więc napisałam o edytorek tekstu ("referat nie może wykraczać poza omówiony materiał"). Mój ograniczył się zatem do wymienienia najpopularniejszych opcji edytorek oraz opisania Worda i Notatnika. Na szczęście to wystarczyło. Pani stwierdziła, że bardzo ładnie i dokładnie to napisałam i może mi teraz wystawić szóstkę. (...) Moja mama uczy informatyki w liceum i to JA po-magałam jej przygotować lekcje o HTML-u. I co? Na co się zdały moje trudy? Godziny siedzenia przy klawiszu? (...) Mam z tego tylko satysfakcję, że mogę spokojnie zróbić wymarzoną stronę WWW. Do tego nie jest mi potrzebna ocena tej stuńcej za biurkiem.

Unmei [doraj@kki.net.pl]

Widzisz, tak naprawdę uczysz się DLA SIEBIE - nie dla ocen, nie dla nauczycieli. Za parę lat nikogo nie będzie interesowało, co miałaś na świadectwie z "informaty". A ja po prostu napisałam o moim uczeńsku informatyki w liceum i to JA po-magałam jej przygotować lekcje o HTML-u. I co? Na co się zdały moje trudy? Godziny siedzenia przy klawiszu? (...) Mam z tego tylko satysfakcję, że mogę spokojnie zróbić wymarzoną stronę WWW. Do tego nie jest mi potrzebna ocena tej stuńcej za biurkiem.

Jestem jedyną sprawą... Szanowny kocie Behemocie (uklon dla Małgorzaty i Mistra)!!! Tak się dzwinię skła, że towarzysza Shivo mam przyjemność znać od blisko pół roku. Co prawda, on sam stwierdził, że jest wylanowanym ze społeczeństwa typem, ale to nie do końca jest tak... To prawda, że pół życia zlatuje mu przed kompem (mine też i co to jest całkiem przyjemne. :))

Jeszcze tylko jedna sprawa... Szanowny kocie Behemocie (uklon dla Małgorzaty i Mistra)!!! Tak się dzwinię skła, że towarzysza Shivo mam przyjemność znać od blisko pół roku

światowy spisek. Oskarżam wszystkich wokół o wszelkie możliwe gryzne, wtedy wydaje się to, że nasze zdolności do takiego, że na tle tych bydlaków my jesteśmy czysti, a wręcz świdzi, bo TYLKO sobie kradniemy na boku. Tak, tak, tak.

...doprowadzając przez działalność skorumpowanych postów i ministrów do uchwalania praw reprezentujących niewinnych obywateli, praw pozwalających na wejście do losowo wybranego domostwa i aresztowania mieszkańców za posiadanie nielegalnie nagranej płytki ("na palach" można policzyć mieszkańców, w których takiej płyty by nie było).

Zapomniałeś dodać, że uchwalono też, iż każdy taki powód zostanie natychmiast rozstrzelany bez sądu, a cała jego rodzina zesłana do Oświęcimia, gdzie właśnie otwierany jest obóz koncentracyjny dla zbrodniarzy tego typu. Chyba masz gorączkę, pisząc takie brednie. NIE MA takiej ustawy!!!

W rzeczywistości producenci tolerują piractwo i dla tego, między innymi, nie zabezpieczają płyt w sposób niemożliwy do ich nielegalnego wykorzystania.

Także lekarze tolerują choroby, ponieważ nie leczą skutecznie wszystkich chorych, policja toleruje przestępco, bo nie fają 100% sprawców, żółnierze na wojnie tolerują wroga, bo nie każdy strzał jest celny itd. Słuchaj, czy ty coś píłeś? I co to było?

Nie mówcie, że przy obecnej technice zabezpieczeń jest to niemożliwe, bo pęknięte ze śmiechu.

Wyobraź sobie, że co jeden zatka, to drugi zawsze może odektkać. (Co więcej, zburzyć jest zwykle łatwiej niż zbudować.) A jak uważasz, że tak nie jest, to wymyśl taki system zabezpieczeń samochodu, żeby go żaden złodziej nie ruszył.

Po prostu producenci chcą, by ich gry roznoszące się również nielegalnymi metodami, licząc na wystąpienie zjawiska opisanego wyżej.

Więcej. Oni marzą, byś je kradł! Oni bez tego zbankratują! A jakby jeszcze okradli ich siedzibę, to już byście wręcz... hm... posikali ze szczęścia. Więc torn w ręce i do dzieła!

Niektórzy nawet wypuszczają na rynek gry, które po zainstalowaniu nie wymagają płyt w napędzie (choćby Jane's F15).

Zabezpieczaniem jest tu instrukcja - bez niej nie znasz 80% możliwości gry. Później możesz, ale niewiele ponad to.

A wy, moi Panowie, jesteście zgraja hipokrytów i doskonale o tym wiecie, ale dobrze wasm za to udawanie płac.

Tak, to prawda, np. ja zaopatruję pół Europy w pirackie CD-ki. Ta jestem tym największym giełdem gier komputerowych. Nieczęsto się maskuję, ale? Piszę szczerą prawdę w żywe oczy i nikt mi w tym momencie nie wierzy, bo każdy myśli "Smuggler se w @#\$ leci teraz". He, he, he!!! Ponadto mam dla ciebie niezbędną funkcję - udzielaj się jako wróżka albo jasnowidza, skoro wiesz, co inni myślą, czynią itp. Zarobisz kupy kas i będzie cię stać na oryginały. Panie "Jan Jeden Szlachetny W Tym Gronie Sprzedawczyków".

Bardzo dobrze wiecie również i to, jak wiele bugów zawierają gry sprzedawane w pięknie wyglądających pudełkach za wyśrubowane ceny.

A piraci nie dość, że wszystko poprawią, to od ręki dają dwa razy lepszego sequełu! No i przełożo jeszcze do znacznie późniejszego follow-upa i wyrwają tą "góbią książkę", co z niej żadnego pozytuju nie ma, a tylko oczy się psują i kotun się robi na głowie. Tudem parchów się dostaje od lektury. No dobra - fakt jest, że takie rzeczy. Jak piszesz, często się zdarza. Ale aby to usprawiedliwiła kradzież tych gier? Jak masz grę za badziew, to jej w ogóle nie kupuj, i już.

Nie jestem człowiekiem, który żywi się wyłącznie piratami, ale nie chcę być nabijany w butelkę i wyizzare pieniężny w błoce tylko dlatego, że ktoś bardzo się naprawiał, by wypuścić na rynek kolejne g* w bombońierce.**

Rozumiem, że oznacza to "ale naturalnie zjemy bez mrugnięcia okiem to g***, o ile tylko będzie kosztowało 1/10 tego, co w sklepie"? Smacznego zatem! Wiesz, ja uważam, że g*** to po prostu nie się WCALE. A jak już coś jest, to znaczy, że takie zle w skleku nie jest i na pewno nie jest to wspomniane już fajno. :)

(...) Chcę was pocieszyć, że z mojego pirackiego rejsu na giełdę wyniknie również coś korzystnego dla producenta. Kupię oryginalną Operation Flashpoint, jak tylko ukaza się w sklepach.

A ja dzisiaj WYJĄTKOWO nie skopię tej staruszki na pasach.

Ale wspaniały jestem. Podziwiamy mnie. A wzoraj to NAWET kupilem bukiet w sklepie, a zwykle ją kradnę. Pocieszylem was?

Na wydrukowanie nieocenzurowanego listu nie liczę.

Ależ dlaczego, szkoda byłoby cokolwiek wyciąć! PANOPTICUM żywi się przecież burakami, a ty dostarczyłeś mi piękny, dojrny, soczysty ozek. Podziękowałem, gdyby było za co...:

O tyle odwagi was nie posiadam, skoro większość z was cierpi na manię prześledowczą, wyobrażając sobie, że gdyby podali nazwisko, to nazajutrz rano przed ich drzwiami czekaliby na nich żądni krwi czytelnicy.

Robert Roby

I tu widać, że waść "po piraku" (czytaj: byle szybko, po febach) czytujesz CDA, bo gdzie takie coś jest napisane? Za znalezienie nas nie jest sztuką (adres redakcji w stope), niezależnie od tego, czy autor podał nazwisko, pseudonim czy też może numer butów, I widzę, że znów bawisz się w telepatię?

Także lekarze tolerują choroby, ponieważ nie leczą skutecznie wszystkich chorych, policja toleruje przestępco, bo nie fają 100% sprawców, żółnierze na wojnie tolerują wroga, bo nie każdy strzał jest celny itd. Słuchaj, czy ty coś píłeś? I co to było?

Nie mówcie, że przy obecnej technice zabezpieczeń jest to niemożliwe, bo pęknięte ze śmiechu.

Wyobraź sobie, że co jeden zatka, to drugi zawsze może odektkać. (Co więcej, zburzyć jest zwykle łatwiej niż zbudować.) A jak uważasz, że tak nie jest, to wymyśl taki system zabezpieczeń samochodu, żeby go żaden złodziej nie ruszył.

Po prostu producenci chcą, by ich gry roznoszące się również nielegalnymi metodami, licząc na wystąpienie zjawiska opisanego wyżej.

Więcej. Oni marzą, byś je kradł! Oni bez tego zbankratują! A jakby jeszcze okradli ich siedzibę, to już byście wręcz... hm... posikali ze szczęścia. Więc torn w ręce i do dzieła!

Niektórzy nawet wypuszczają na rynek gry, które po zainstalowaniu nie wymagają płyt w napędzie (choćby Jane's F15).

Zabezpieczaniem jest tu instrukcja - bez niej nie znasz 80% możliwości gry. Później możesz, ale niewiele ponad to.

A wy, moi Panowie, jesteście zgraja hipokrytów i doskonale o tym wiecie, ale dobrze wasm za to udawanie płac.

Panopticum i recenzenci

W AR 09/01 wydrukowaliście list jakiegoś kretyna, który wini rząd za piractwo. I nie piszę po to, aby potępić tego palanta (...), ale by was pochwylić. Szczęrze to nigdy wcale nie spodziewał, byście mogli udzielić tak sensownej odpowiedzi (nie chodzi o was, ale o klimat AR).

Jak pamiętasz, odpowiedź była jak najbardziej w klimacie AR, a jednocześnie jakiś tam sens miała. Nie sądzicie innych (nas) po porozach. :)

Wspomnienie o internowaniu kard. Wyszyńskiego - bomba, niech się smarkacze uczą historii. Zawrócone pensje, wolność słowa, przytoczone kilka linijk dalej, pewnie i tak do nich nie trafiają. Jednak ciesz się mnie to, że mimo ogólnie fascynacji komuni-zmem (szczególnie wśród ludzi młodych) nie podaliście się modzie zakusów do powrotu w przeszłość. Wy pewnie dobrze pamiętacie tamte czasy, więc wiecie, o czym mówię.

A piraci nie dość, że wszystko poprawią, to od ręki dają dwa razy lepszego sequełu! No i przełożo jeszcze do znacznie późniejszego follow-upa i wyrwają tą "góbią książkę", co z niej żadnego pozytuju nie ma, a tylko oczy się psują i kotun się robi na głowie. Tudem parchów się dostaje od lektury. No dobra - fakt jest, że takie rzeczy. Jak piszesz, często się zdarza. Ale aby to usprawiedliwiła kradzież tych gier? Jak masz grę za badziew, to jej w ogóle nie kupuj, i już.

Nie jestem człowiekiem, który żywi się wyłącznie piratami, ale nie chcę być nabijany w butelkę i wyizzare pieniężny w błoce tylko dlatego, że ktoś bardzo się naprawiał, by wypuścić na rynek kolejne g* w bombońierce.**

Rozumiem, że oznacza to "ale naturalnie zjemy bez mrugnięcia okiem to g***, o ile tylko będzie kosztowało 1/10 tego, co w sklepie"? Smacznego zatem! Wiesz, ja uważam, że g*** to po prostu nie się WCALE. A jak już coś jest, to znaczy, że konieczny jest kontakt osobisty.

[e-mail bez podpisu]

To znaczy (tak między nami) - wcale nie musisz być z Wrocławia lub okolic. Ale z drugiej strony, jeśli np. jest jedna gierka do wzięcia, a dwóch chętnych - jeden stoi przy biurku, a drugi siedzi o 300 km dalej (a recenzja musi być zrobiona szybko) - to któremu ją dasz? To jeden z przypadków. Po prostu z Wrocławia i okolic mają większą siłę przebicia (ale dodam też, że mimo to mamy współpracowników w wielu dość odległych od Wrocławia miastach).

Dylemat

Smuggler, kombinowałem nad pewną rzeczą i chciałbym, żebyś napisał, czy to ma jakiś sens? Ludzie, którzy was krytykują, muszą was, czytać. Skoro was czytają, muszą was lubić. Skoro was lubią, dlaczego was krytykują?

Czolgau

Widać miłość i nienawiść dzieli tylko krok. :) Jedni uważają, że jesteśmy jak dojna krowa albo służący, który ma dać wszystko, co PAN sobie życzy, więc bluzgają, gdy tego nie robimy. Inni kupują nas tylko po to, żeby sobie pokrytkować, bo to - widać - poprawia im samopoczucie. Inni żwirzą, żebymy byli IDEALEM. Więc krytykują wszystko, co (ich zdaniem) nas od tego stanu dzieli itp. A tak naprawdę to co człowiek, to inny motyw. Liczę się to, że kupują, czytają i piszą listy. :)

Potrzebne zmiany?

Piszę w sprawie coraz gorszej sytuacji CDA i koniecznych zmianach. Czytam CDA od drugiego numeru. Gdy stawialiście pierwsze kroki, wiedziałem, że będziecie najlepsi.

No zobaczą, a myśmy wtedy maryli, żeby się w ogóle utrzymać na rynku i mieć kiedyś tak z 50 000 nakładu...

Drugi numer (pierwszy, jaki kupiłem) po prostu mnie zachwycił. Parę fajnych demek, recki - wszystko, czego było widać. Od razu widać, że mające aspiracje na gazetowego giganta.

A ja, jak widzę CDA z 1996, to się mocno wstydzę. I średnio po poziomie tekstu, i wyglądu stron. I temu "grocowi z kapustą" panującemu wówczas na łamach, Serio.

Robiliście to pismo z pasją, zaangażowaniem, nie zważaliście na kasę i cieszyliście się z tego, że możecie zaistnieć na rynku.

Tak właśnie było. Ale wiesz, że aby przeżyć w dżungli, trzeba być drapieżnikiem? Pisma robione przez entuzjastów, świątowitów itd. są OK, ale jako ziny, nie w przypadku gdy mają zarabiać na siebie i walkować z konkurencją. Niestety tu trzeba kierować się rozsądkiem i kalkulacjami, nie zaś emocjami, i nic na to poradzić nie można.

Od tamtej pory kupowałem wszystkie numery, ale jakiś czas temu zaczęto się psuć. Kiedy osiągniecie największych nakładów w Polsce, przeszliście jakby w rutyne.

Jeszcze przez 5 lat robisz to samo w kółku, to trudno mieć ten sam pierwotny entuzjazm. To tyczy się każdego aspektu działalności i życia, nie tylko robienia pisma. Co czuleś, kiedy pierwszy raz całował się dziewczynę (albo uruchamiał np. samochód?). Czy dziś odczuwasz przy tym TAKIE SAME emocje?

Zaczęliście traktować CDA jak pracę.

Bo to JEST praca, nie ma co tego kryć. Ale praca, która lubią i staramy się wykonywać jak najlepiej. To praca, która sprawia nam przyjemność. Co w tym zlego?

CDA jest teraz tworzone schematycznie i bez jakiejkolwiek zaangażowania. Przychodzicie do "pracy", robicie swoje i wracacie do domu.

To ci się tylko tak wydaje. Ciekawe czemu większość z nas ma sporo zaległych urlopów (ja na przykład 44 dni robocze), czemu np. będąc na wczasach zerkały na witryny kiosków, czy widać tam nowy CDA i zastanawiają się, jak schodzi itp., itd.

Ciekawe czemu burzliwie dyskutujemy, co by tu CDA ulepszyć, poprawić, zmienić itp. I czemu bez przerwy staramy się to pismo ulepszać? Tak, twoim zdaniem, zachowują się ludzie, którzy nie zaley?

Może przydałoby się trochę odmłodzież skład? Może czas pomyśleć o nowych recenzentach, którzy znów tchną "starego" ducha w teksty?

Regularnie i nieustannie wypuszczamy na nasze łamy nowych ludzi. Popatrzy po eykach. Właśnie po to, by dodać trochę świeżej krwi.

Może Przemytnik i Jedi Knight już się wypalili i CDA potrzebuje nowego napędu?

Nie wiedziałem, że ja i Jedi robimy CAŁY CDA? A jeśli mówisz o AR... no cóż, kiedyś na pewno będzie tu odpowiadać na wasze pytania ktoś inny. Taka jest kolej rzeczy. Ale póki co przygotowywanie go sprawia nam przyjemność...

Czas spojrzeć prawdziwie w oczy. CDA już nikogo nie obchodzi. My już nikogo nie obchodzimy.

Raven

Nieprawda. NAŚ na pewno obchodzi CDA. Wy też nas obchodzicie. I chyba z wzajemnością, co? A gdy naprawdę i całkowicie WAS przestaniemy obchodzić, to poznacie to po tym, że znikiemy z rynku.

Z grubiej rury 2

Po co dajecie takie dobre i drogi papier? Przecież czytelnicy wcale nie potrzebują tak dobrego papieru w przypadku pisma, które czytają. W połowie tak dobrze, jak jest teraz, byłby odpowiedni, a i dużo tańszy.

Ty zależy, do czego chcesz go wykorzystać :). I dlaczego wolisz jeździć z talerzem postawionym na stole przykrytym czystym obrusem i z pomocą nożyczek i widełka, niż "čpac" to samo jedzenie z gazety leżącej na ziemi za pomocą paluchów? Dlaczego wolisz nosić np. czyste markowe dżinsy niż podarte spodnie wyciągnięte ze śmiecinika? Toż to by TEŻ taniej, wygodniej...

Wasze recenzje są zacofane (w porównaniu do innych pism, jak XXX). Nie mówcie, że to nie wasza wina, bo: jak pismo jest wydrukowane i wydziele co nowego itp.

Bo my się nie ścigamy, żeby dać recenzję JAK NAJSZYBCIEJ. My się staramy, by była JAK NAJLEPSZA. (Choć naturalnie trzymamy rękę na pulsie wydawcy.) A to oznacza, że często w gierce wolimy pograc dłużej. Ponadto jeśli oczekujesz, że będziemy recenzowali gry szybciej, niż piraci rzucają na gieldę - to sorry. Wolimy w tym momencie pozostać zacofani i zaczekać na LEGALNA wersję. Nawet jeśli przez to damy jej recenzję o miesiąc później niż XXX, to i tak jest to zwykle przed jej polską premierą. CDA nie jest "giefdom" przewodnikiem po nowościach...

Jak np. to, że lipcowy CDA prenumeratorzy dostają ok. 15 czerwca. Według mnie to wielka bzdura. Równie dobrze numer lipcowy może być czerwcowym. Wtedy byłoby w porządku.

Ludzie, nie dajcie się zwariować! Nie jest ważne, jaką na gazecie widnieje data, tylko kiedy ją kupujecie (co powiesz, jak zacofasz kiedyś omyłkowo wydrukowany rok 2011 - że datę na 10-letnim wyprodukowaniu i to jest bez sensu?). Jeśli pismo kupujecie w czerwcu, to JEST to numer czerwcowy - i tyle. Toż to paranoja - kupujesz pismo np. czerwca, widzisz 07/01, patrzysz na rekce i "eeee, ale są do tyłu. XX dat j w numerze czerwcowym" (który wyszedł np. PÓ-NIE niż lipcowy CDA). Ten mlyn z datami spowodowany jest tym, że chcemy wydać w tym roku TRZYNASTĘ numerów CDA (tj. numer specjalny na światła), więc wydajemy kolejne numery nie co miesiąc, a co ok. 4 tygodnie...

Wasze CD z demami i programami są do d*. Załatwicie umieścić jedno dobre demo, woliście umieścić trzy g***.**

Co to znaczy "porządne demo"? Wiadomo, że jak trafi się demo jakieś hita - powiedzmy Warcraft 3 - to NAPEWNIO się pojawi. Ale dla kogoś, kto nie lubi RTS-ów, demo to wcale nie musi być

TIPSY

Anachronox

Wejdź do katalogu z grą \Anachronox\anodata\CONFIGS\Default.cfg file. W tymże pliku znajdź linię "set debug 0". Zamień 0 na 1, uruchom grę. Teraz naciśnij [~] i wpisz: invoke 1:86. W ten sposób uruchomisz cheat mode. Następnie ponownie naciśnij [~] i wpisz: battlewin - zwycięsko kończysz bitwę; noclip - przenikanie przez ściany; timescale # - szybkość gry, gdzie 1 to normalna szybkość, a wyższe liczby to przyspieszenie (dobra metoda, by przewiązać cut-scenki).

Bust a Move 2

Skok o level - po prostu naciśnij naraz [E] + [W].

Linia komend - co, gdzie, jak?!

Załóżmy, że mamy gierkę X. Aby działały cheaty, należy do linii komend dopisać sekwencję +sole 1.

Jak znaleźć linię komend? Co to jest?

Oto krótki poradnik

Jak to zrobić? Musimy mieć na pulpicie skrót (ikonę) do tej gry. Zakładam, że mamy takową ikonkę na ekranie. Klikamy ją prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy je. Otwiera się nowe menu. U góry menu mamy opcję SKRÓT. Klikamy ją, co powoduje otwarcie nowego menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie ta stynna linia komend!!! Powiedzmy, że widzimy w niej coś takiego:

D:\Gra X\x.exe - to jest właśnie stynna LINIA KOMEND!!! Teraz dopisujemy do niej sekwencję +console 1. Wpisujemy ją robiąc JEDNĄ spację pomiędzy ostatnią literą w linii komend a naszą sekwencją. Po czym klikamy opcję ZASTOSUJ. I już!



Deer Hunter

W Hunt View naciśnij F8. U góry ekranu pojawi się okienko. Wpisz tam tips, [Enter], [F8], by zamknąć okno.

dhtruck - dostajesz ciężarówkę
dhwater - zaczyna padać
dhzeus - a teraz jeszcze się błyska!
dhleaves - teraz to już leje!

dh5nofear - zwierzęta się nie płoszą
dh5findnext - pojawią się w pobliżu jelenia

Gangsters

50 000 kasy - w Lieutenant Section wpisz (dużymi literami) I LOVE HANSON 3000 dla wszystkich gangów - w Lieutenant Section, w organizatorze naciśnij klawisze: [D] + [A] + [R] + [T]

Coś za darmo - idź do Lieutenant Section, w Gang Organizer otwórz Cars menu i znajdź tam Black Market. Ale nie klikaj samochodów, tylko SZYBKOWSKO przenieś kursorem wybrany samochód z Black Market na swoją stronę! Jeśli zrobiłeś to wystarczająco szybko, dostaniesz samochód za darmo. To działa zresztą na każdy innym przedmiot (nie na ludzi!).

Incredible Machine: Even More Contraptions

Puzzle 89 Password
Password: OLIVE-ZZZC815F6

Wybór leveli
Password: RHOMBUS

Skok o level

Wybierz opcję: "Start the machine" i trzymaj [V] podczas działania maszyny.

Święta

Zmień datę systemową w swym komputerze na Halloween, Boże Narodzenie lub Dzień św. Patryka, uruchom grę i zajrzyj do "free form mode" - znajdziesz tam wiele ciekawych rzeczy.

Kohan: Immortal Sovereigns

Naciśnij [Enter] i wpisz:

free gold - kasa na maxa
hoody hoo - +10 do wszelkiej produkcji
speed it up - szybsze budowanie
unpleasant dreams - kataklizm!
yahbam - wygrywasz
show fog - odśłaniasz mapę

Wezwanie (działa tylko z patchem 1.2.0 lub wyższym). Wpisz: conjure [front] [support] [support] x y - w efekcie wzywasz posiki, które pojawiają się w lokacji o parametrach x y. Np. conjure skeleton skeleton shadow_priest 32 32.

Max Payne

Aby uruchomić grę z cheatami, musisz w linii komend dopisać: -developer



nie. Naciśnij [Del] - pojawi się kolejny ekran z opcjami.
Credits:
Przytrzymaj [Del] i dół podczas otwierania dema z nazwiskami twórców Virtua Fightera.

Replays:

Na koniec rundy naciśnij i przytrzymaj [Del] + [End] + [PgDn]. Wówczas replay będzie bardzo wolny.

Zmiana widoku kamery:
Naciśnij [F7], a uzyskasz widok z pozycji walczącego.

Zwycięstwo:

Przytrzymaj jednocześnie [Del], [End] lub [PgDn], zanim pojawi się informacja o zwycięstwie twoego przeciwnika. Wówczas będziesz mógł wybrać zawodnika - zwycięzcę. Działa to także wówczas, gdy usłyszysz "Excellent!".

Na ekranie z napisem "Press Start" wciśnij góre 17 razy, a następnie potwierdź klawiszem [Enter]. Wejdź do ekranu z opcjami - powinieneś usłyszeć "Ring Out". Otrzymasz dodatkową statystykę Durala.

Aby zmienić widok, należy wcisnąć [F7].

Przytrzymaj równocześnie [Del], [End] lub [PgDn], zanim jeden z zawodników zada końcowy cios, by wybrać stronę, po której się chcesz opowiedzieć.

Jeśli chcesz zagrać złotym Duralem, w menu wyboru zawodnika wykonaj: dół, góra, prawo, a następnie [Del] + lewo. Jeśli to zadziała, powinieneś usłyszeć efekt dźwiękowy.

Natomiast jeśli wolisz grać srebrnym Duralem, w tym samym menu wykonaj: dół, góra, prawo, [Del] + lewo. Również powinieneś usłyszeć podobny dźwięk.

W menu "Press Start" wciśnij góre 12 razy i potwierdź klawiszem [Enter]. Następnie wejdź do ekranu z opcjami, gdzie powinieneś usłyszeć "K.O.!" Przesuń cursor w dół na "Exit" i ponownie wciśnij dół. Kursor znika. Wówczas klawiszem [Del] przywołasz nowe menu.

Pod koniec rundy wciśnij i przytrzymaj klawisze [Del] + [End] + [PgDn] - zobaczysz superwilny replay.

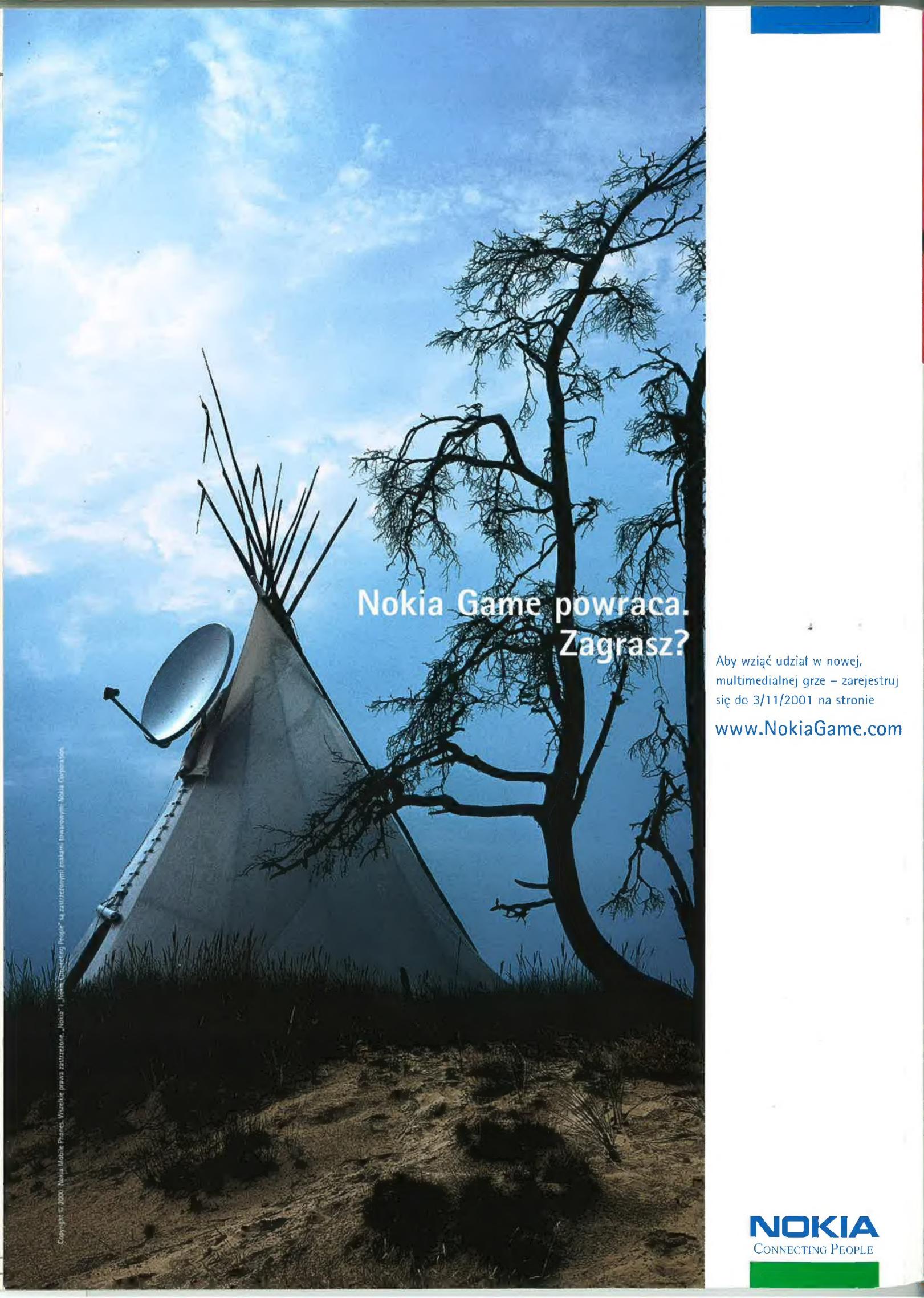
Przytrzymaj klawisz [Del] podczas rozpoczęcia dema, by zobaczyć credits.

Worms

Wpisz w opcjach TOTAL WORMAGE. Teraz podczas gry zamiast Cluster Bomb jest Banana Bomb, zamiast Uzi - Minigun, a zamiast dynamitu - owca. Jeśli TOTAL WORMAGE nie zadziała, wpisz: BOBJOB lub BAABAA.

Wpisz AABAAB, żeby uzyskać następną turę ruchów.

NAJNOWSZE wydanie już w kioskach



Nokia Game powraca.
Zagrasz?

Aby wziąć udział w nowej,
multimedialnej grze – zarejestruj
się do 3/11/2001 na stronie
www.NokiaGame.com